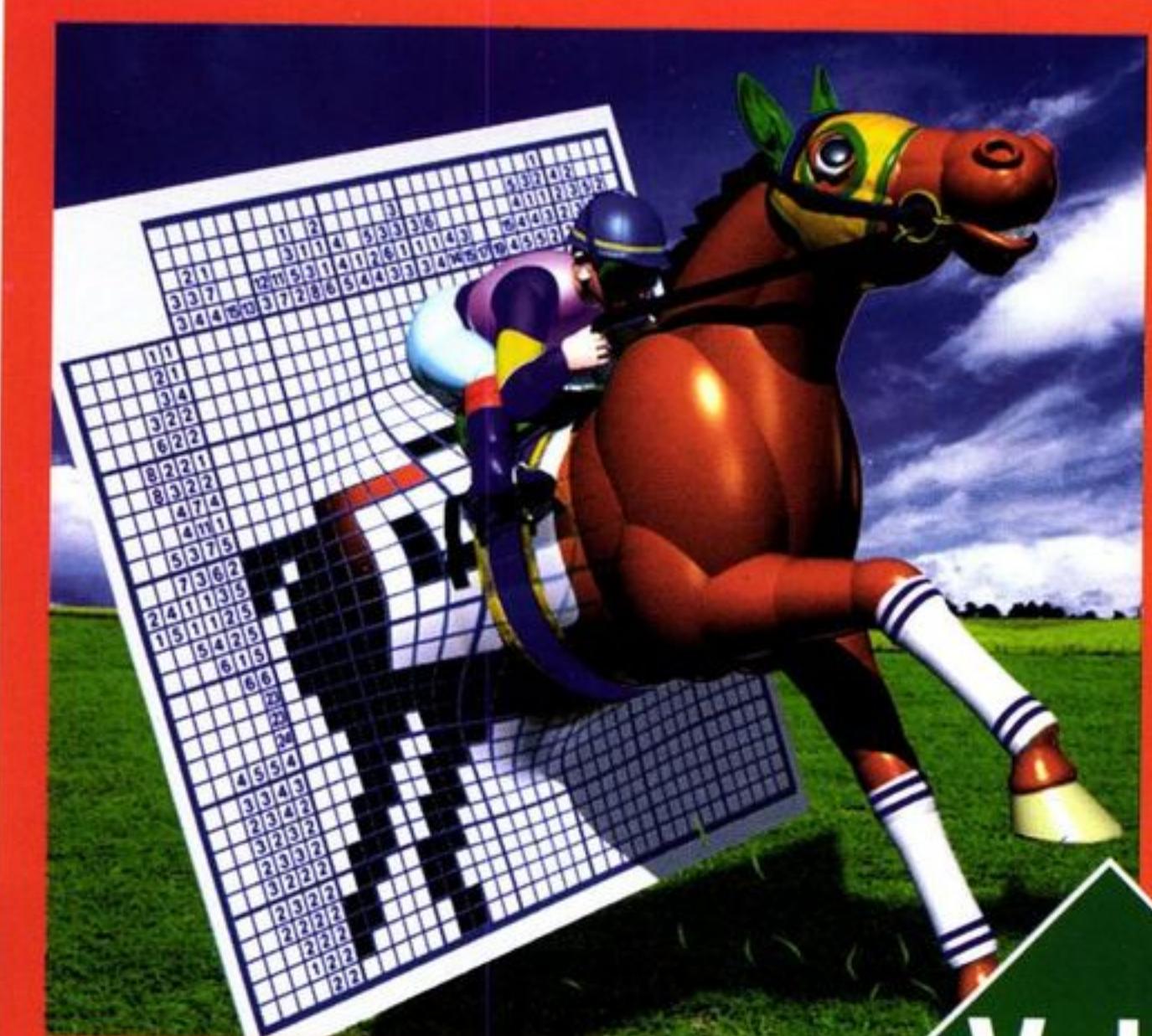
GAME POWER
The Most Famous PC Game Section of Game Champ
파워 ANALYSIS
대항해시대 3
브랜디쉬 2
언더리언
왕도의 비밀
스톤액스 (하)
8
AUGUST 1997
SCOOP
파퓰러스 3
게임특집/ 연애 시뮬레이션 벤치마크
꿈속의 그녀
흥미기획/ PC속의 닌텐도
패미콤 에뮬레이터

「메이저 1,2 그리고 초마전사 수라무 3」

발행 기념 챔핑을 찾아라!!! 당첨자 발표
이번에도 역시 100명 입니다.

메이저... 이게 아름다움이예...? — 미아리에서 동팔 엄마...

수라무 땜에 잠을 못자욤.. — 왕십리 만화방 주인 아저씨

이 책은 박찬호도 읽어봐야 한다(메이저를 읽고). — 박찬호 옆집 살던 꼬마

엽서와 함께 소감을 적어주신 독자분들도 계셨습니다. 계속되는 여러분의 성원에 감사드리며, 이번에도 100분께 선물을 드립니다.

★ 메이저 1, 2로 응모하신 분께는 초마전사 수라무 1권을, 초마전사 수라무 3권으로 응모하신 분께는 메이저 1권을 우송해 드리겠습니다. ★

게임챔프 게임 아시아 홈 페이지 '亞州電玩信息'과 전략적 제휴 체결

http://www.chinawave.com/main/ag/asiangame.html

게임챔프가 한국 게임전문지 최초로 일본, 홍콩, 대만과 함께 인터넷 홈페이지를 개설, 전세계인이 게임챔프에 수록된 각종 정보를 볼 수 있게 되었습니다. 게임챔프에 게재된 모든 기사들은 이 홈페이지에서 만나실 수 있으며 앞으로 국내 전반적인 게임시장의 동향과 국내 게임을 위주로 게재하도록 하겠습니다.

dr. fukui's
asian game information

타마고치 고유 번호 리스트

고유 번호	이 름	고유 번호	이 름	고유 번호	이 름
T-9605-181	최재혁	T-9605-201	신지현	T-9605-221	오재근
T-9605-182	백창열	T-9605-202	황진헌	T-9605-222	유정혁
T-9605-183	서광원	T-9605-203	최문욱	T-9605-223	윤홍두
T-9605-184	김보동	T-9605-204	유민혁	T-9605-224	홍세랑
T-9605-185	차형훈	T-9605-205	안선영	T-9605-225	유영찬
T-9605-186	김태연	T-9605-206	권오상	T-9605-226	박태윤
T-9605-187	김준형	T-9605-207	송천용	T-9605-227	홍우진
T-9605-188	한상재	T-9605-208	하지수	T-9605-228	박원철
T-9605-189	정규식	T-9605-209	금덕환	T-9605-229	이한별
T-9605-190	조범규	T-9605-210	이의래	T-9605-230	김정혁
T-9605-191	황진수	T-9605-211	나소영	T-9605-231	김지훈
T-9605-192	박현섭	T-9605-212	채석하	T-9605-232	왕죽정
T-9605-193	방 진	T-9605-213	정진호	T-9605-233	최하영
T-9605-194	김성민	T-9605-214	신재혁	T-9605-234	최원희
T-9605-195	정창환	T-9605-215	백효승	T-9605-235	이동주
T-9605-196	원종훈	T-9605-216	이동연	T-9605-236	최중현
T-9605-197	정기욱	T-9605-217	정진욱	T-9605-237	이영수
T-9605-198	성개암	T-9605-218	소명섭	T-9605-238	김찬주
T-9605-199	임예나	T-9605-219	신지형	T-9605-239	성주현
T-9605-200	정관용	T-9605-220	정재형	T-9605-240	송석한

고유 번호	이 름	고유 번호	이 름	고유 번호	이 름
T-9605-241	김진석	T-9605-261	김경목	T-9605-281	이민호
T-9605-242	이호석	T-9605-262	최영권	T-9605-282	김두연
T-9605-243	김충석	T-9605-263	정길용	T-9605-283	김기훈
T-9605-244	김원영	T-9605-264	김명식	T-9605-284	현국섭
T-9605-245	이창구	T-9605-265	이상우	T-9605-285	박상준
T-9605-246	박신영	T-9605-266	백성욱	T-9605-286	정승현
T-9605-247	신상현	T-9605-267	정용진	T-9605-287	이일권
T-9605-248	이현석	T-9605-268	김지현	T-9605-288	박재욱
T-9605-249	위대한	T-9605-269	송소환	T-9605-289	김인주
T-9605-250	최미영	T-9605-270	이희창	T-9605-290	임진환
T-9605-251	소재영	T-9605-271	손영수	T-9605-291	원준연
T-9605-252	송용욱	T-9605-272	이중화	T-9605-292	김이돈
T-9605-253	조한홍	T-9605-273	이명재	T-9605-293	윤대환
T-9605-254	김윤호	T-9605-274	류현우	T-9605-294	김혁진
T-9605-255	최원호	T-9605-275	최경준	T-9605-295	김상훈
T-9605-256	서자원	T-9605-276	정기훈	T-9605-296	김병국
T-9605-257	강기운	T-9605-277	이경욱	T-9605-297	최현진
T-9605-258	강승관	T-9605-278	유종안	T-9605-298	정기홍
T-9605-259	이유민	T-9605-279	김제윤	T-9605-299	김영주
T-9605-260	정용수	T-9605-280	문종현	T-9605-300	윤정중

1997 8 CONTENTS

다양한 행사들 그러나 ...

7월에 들어서 각 게임 관련사들이 다양한 게임 관련행사를 열고 있어서 게이머들의 관심을 모으고 있다. 우선 SKC에서 캠퍼스 러브 스토리의 정품 구매자를 위한 업데이트와 상품추첨의 이벤트를 열고 컴파일 코리아에서 제3회 뿌요뿌요 대회를 개최한다. 또한 동서게임채널에서 인터넷 웹사이트 서비스 1주년 기념하는 행사를 열어서 퀴즈에 대한 경품 증정과 게임에 관한 자세한 정보를 제공하며 신라음반에서는 자사가 출시하는 손자병법의 출시를 기념하여 유저의 사진을 스캔해 주는 사은행사를 실시하는 등 다채로운 행사가 펼쳐진다.

그러나 정품게임 구입자들에 대한 보다 확실한 서비스가 선행되지 않은 채 이러한 행사만을 치룬다는 것은 그다지 큰 의미를 부여할 수가 없을 것이다. 이전보다는 많이 개선되었다고는 하지만 부실한 매뉴얼, 툭하면 늦춰지는 발매일, 그리고 소비자 가격과 유통 가격의 큰 차이 등 우리나라 PC게임들이 가지고 있는 문제들은 아직도 많이 남아 있다. 진정으로 정품게임 구매자들을 위한다고 한다면 이러한 문제들을 먼저 개선해나가는 내실있는 서비스를 해야하지 않을까하는 생각이 든다.

POWER ANALYSIS

뉴스

파워 SCOOP

게임 랭킹

프리뷰

리뷰

POWER REVIEW

KOREA INFOS

다 수준 높고 재미있는 게임을 제작, 공급하고 정직한 마음으로 진정한 고객 서비스를 실현해 나갈 것이라고 밝혔다. 한편 한겨레정보통신에서는 홈 브랜드의 탄생을 기념하여 자사의 게임을 구입하는 고객에게 보너스 게임 2종을 추가로 제공하는 '1 + 2' 이벤트를 통신판매로 진행할 예정이다.

또한 7월 5일(土) 한국통신 소프트웨어 프라자에서는 이 홈 브랜드 최초로 선보이는 액션 어드벤처 게임 '왕도의 비밀' 시연회가 열릴 예정이다. 이 자리에서는 제작진이 직접 작품을 시연하게 되고 푸짐한 상품과 재미있는 게임 특강도 열리게 된다.

PC용 오락실 게임 인기 절정

4호선 숙명여대역 옆 「게임 매니아」

최근 「툼 레이더」와 같은 PC용 게임을 아케이드용으로 즐길 수 있는 게임 센터가 등장하여 화제가 되고 있다.

화제의 주인공은 서울 용산 근처의 '게임 매니아(대표 전평우)'라는 신설 게임 센터. 이 가게에서는 기계 안에 펜티엄 PC를 내장, 마우스와 헤드폰까지 완벽하게 구비된 상태에서 「C&C 레드얼럿」, 「KKND」, 「야화」 등 모두 10여 종이 넘는 인기 게임들을 즐길 수 있도록 하고 있다. 이러한 PC 게임들은 아케이드용과는 달리 새로운 게임을 하기 위해서는 정품 CD를 교체하기만 하면 되기 때문에 매번 새로움을 느낄 수 있다는 장점이 있어 손님들로부터 각광을 받고 있는 상태.

펜티엄 PC로 움직이는 이곳 게임들은 부팅시 PC와 같이 도스 화면이 그대로 나타나며 내장된 PC의 시스템 사양이 높아 부드러운 움직임을 보여주고 있다. 또한 PC보다 더욱 큰 화면과 화려한 사운드가 이점으로 작용하고 있어 PC 게임의 아케이드 이식이 앞당겨 질 전망이다. 가격은 보통 20분당 800원 정도이며 게임마다 특성이 있기 때문에 조금씩의 차이를 보이고 있다.

「어스 2140」, 웅진미디어로 최종 결정

최근 전략 시뮬레이션 게임 「어스 2140」을 둘러싼 한국라이센싱과 SKC 간의 판권 논쟁은 결국 「어스 2140」의 제작사인 독일의 탑웨어사와 먼저 계약을 맺은 한국라이센싱이 판권을 가지는 것으로 결정 났다.

이번 논쟁은 독일의 탑웨어사가 한국라이센싱과 판권 계약을 한 상태에서 한국을 방문, SKC에서 판권에 대한 이야기를 한 데서 생긴 것으로 웅진미디어의 한 관계자는 판권 과당경쟁으로 인한 이러한 이중 또는 허위 계약 등의 사태가 생기는 것에 대해 유감을 표시하고 「어스 2140」은 8월중으로 국내에 본격 발매할 것이라고 밝혔다.

어스 2140

한겨레정보통신, 자체 홈 브랜드 제작

한겨레정보통신은 최근 게임과 멀티미디어 타이틀의 새롭고 참신한 분위기를 위해 자체 홈 브랜드를 제작했다. '한겨레 홈'은 한겨레정보통신의 서브 브랜드로 앞으로 모든 게임과 교육용 타이틀에 이 로고를 사용하게 된다. 한겨레정보통신의 한 관계자는 이 브랜드는 정직하고 재미있고 가치 있는 게임을 상징화한 것으로 보

한겨레정보통신, 국산게임 수출 활로 개척

한겨레정보통신은 오랜 기간 라이선스 계약을 맺어 온 해외 개발, 유통사와의 경험을 기초로 국산게임의 해외 수출 창구로서의 역할을 톡톡히 해 내고 있다. 이 회사는 지난 5월 독일에 본사를 둔 FUNSOFT사와 유럽 지역에 대하여 약 US$30,000 규모의 수출계약을 체결했다고 밝혔다. 이번에 수출하게 된 타이틀은 순수 국내 개발 게임으로서 씨엔아트, 코리아실렉트웨어의 게임들이다.

한겨레정보통신은 앞으로도 자체 개발품 및 국내 개발 우수게임에 대해 적극적으로 해외수출을 추진하는 인터랙티브 비즈니스를 활발하게 벌여 나갈 예정이라고 밝혔다.

문의 : 한겨레정보통신 (02) 3444-3721

「포가튼 사가」 발매일, 7월 17일 확정

그동안 발매를 미루어 왔던 판타그램의 롤플레잉 게임 '포가튼사가'의 발매일이 7월 17일로 최종 확정되었다. 이에 따라 제품 예약을 한 유저들에게 엽서를 동봉한 사과문이 전국으로 발송되었다. 판타그램 담당자는 이 사과문을 통해 한정판을 제작, 예약을 받아 유저들의 기다림에 보답하려던 의도가 오히려 나쁘게 비쳐지는 물의를 빚은 사실과 발매일이 연기된 데 대한 사과와 함께 늦은 만큼 좋은 게임으로 보답하겠다고 밝혔다. 또한 이번에 발표된 발매일은 확정적이며 다시는 발매를 연기하지 않을 것을 다짐했다.

인포미디어, 자체 제작팀 구성

인포미디어는 그동안 외주 형태로 이루어졌던 「비샵SD」의 제작팀을 해산, 자체 제작 형태로 돌리기로 하고 새로운 팀을 구성하여 오는 8월부터 본격적인 개발에 나설 것이라고 지난 19일 밝혔다.

현재 인포미디어에는 기획과 시나리오를 담당하고 있는 제작 팀장이 있어 시나리오가 40%정도 진행되어 있는 상태이며 우선 2명을 더 모집하여 3명으로 개발을 시작, 점차 인원을 보강할 예정으로 있다. 게임의 제목은 「메탈커션」으로 액션형 전략 시뮬레이션 게임이다.

또한 그동안 출시일을 미루어 왔던 「비샵SD」는 마무리 작업을 마치고 7월에 출시하게 되며 인포미디어의 대표작이라고 할 수 있는 멀티미디어 타이틀 「태권도 겨루기」는 7월경 한글화를 거쳐 국내에도 유통된다.

「스톤액스」, LG 25시에서 유통개시

LG소프트는 지난 19일 자사의 게임인 스톤액스의 출시를 기해 LG 25시 편의점에서도 유통시킬 것이라고 밝혔다. 그동안 게임을 구입하기 위해 용산이나 소프트웨어 전문점을 이용해야 했던 유저들의 불편을 들어주는 취지에서 시작된 이번 시도는 앞으로도 계속 이어질 전망인데 LG소프트의 한 담당자는 6월 20일 이후로 발매되는 LG의 모든 게임은 편의점에서 구입이 가능하다고 밝히고 있다. LG 25시에서 구입할 수 있는 「스톤액스」의 가격은 용산 가격인 정가 44,000원에서 더 인하된 32,000에 구입이 가능하다.

LG25시에서 게임 구입이 가능!

「오 나의 여신님!」, 7월 PC로 등장!

만화영화를 통해 상당한 인기를 얻었던 「오 나의 여신님!」의 PC 버전이 KCT를 통해 국내에 유통된다.

PC9801 버전을 윈도95버전으로 이식한 작품인 이 제품은 오프닝 애니메이션과 캐릭터들의 음성이 추가되었다. KCT가 유통을 담당하게 되는 이 제품은 현재 한글화 작업과 국내 성우진들의 목소리를 녹음 작업을 끝내고 7월 중으로 발매될 예정이다. 또한 서비스 차원에서 게임 외에 윈도 벽지집과 스크린세이버, 반페이(스쿨드가 만든 로봇 이름)시계, 마우스 포인터 변경, 그리고 8종류의 배경을 가진 퍼즐게임과 스쿨드의 버그 퇴치 게임 등이 특별부록으로 제공된다.

오! 나의 여신님

게임통, 유통사업 나서

97년 4월에 신설된 유통업체, (주)게임통(대표 김용일)이 지난 6월 법인 등록을 마치고 본격적인 유통 사업에 들어갔다. 게임통 김용일 대표는 "지금까지의 유통구조는 믿음과 신뢰가 없는 부패한 것이었다"고 밝히고 새로운 유통구조의 개편과 함께 앞으로 게임통은 유저들이 믿고 선택할 수 있는 유통 시장 형성에 기여하겠다는 의지를 표명했다.

'정확한 시장분석'을 영업방침의 하나로 내세우고 있는 이 회사는 이 달 중순 대만에서 제작된 건 슈팅게임 「AD 캅」과 액션 게임 「만득이와 칠득이」, 「좀비워」 등의 제품을 출시할 예정이며 대만을 중심으로 한 해외 업체들과 라이센싱 계약을 통해 한 달에 1~2개 정도의 제품을 국내에 유통시킬 것으로 알려졌다. 또한 앞으로 국내 제작사인 '트윔'과 '막고야'의 제품을 지속적으로 유통하게 될 것이며 뜻이 맞는 제작사가 있다면 함께 할 의향도 있다고 전했다.

게임통 김용일 대표

「뿌요뿌요2」, 온라인 서비스 시작

인기 퍼즐게임 「뿌요뿌요2」가 KCT의 인포샵을 통해 서비스된다. 이 서비스는 이미 윈도95용으로 발매중인 「뿌요뿌요2」를 모뎀을 이용하여 대전 게임이 가능하도록 한 것인데 전국 대회, 순위결정전, 한판승부 등과 같은 게임 서비스와 전국대회 입상자와 순위결정전의 기록, 이벤트와 추첨 등으로 많은 상품이 제공될 예정이다.

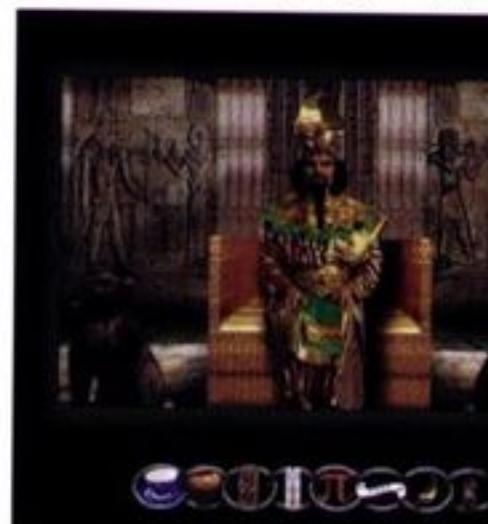
뿌요뿌요

이 서비스를 이용하기 위해서는 전용 프로그램인 「뿌요뿌요2 온라인」이 필요한데 KCT 호스트나 대형 BBS의 공개 자료실에서 구할 수 있다. 접속 방법은 01410이나 01411로 접속한 후 'KCT/PUYO'라고 입력하면 된다. 전용 프로그램에는 자동 접속 기능이 있어 편하게 접속할 수 있으며 「뿌요뿌요2 온라인」의 사용 환경은 펜티엄 이상에 램 8MB정도인 것으로 알려졌다.

핵심텔레텍, 미 디스커버리 사와 판권계약

아이넥스로 유명한 내외 반도체의 새 이름인 핵심텔레텍(Hexxim Teletek)사가 미국의 대표적인 소프트웨어 전문업체인 디스커버리 멀티미디어 사의 CD 타이틀을 국내 독점 공급하는 계약을 체결했다고 지난 6월 13일 밝혔다. 핵심텔레텍사는 노트북 컴퓨터와 데스크탑과 같은 PC관련 기기에서 첨단 통신기기, 차량 항법장치를 개발하고 있는 회사로 이번 미 디스커버리사와 판권 계약을 통해 「커

넥션」이라는 어드벤처 게임을 시작으로 본격적인 게임 유통을 시작하게 된다.

한편 미 디스커버리사는 인터랙티브 소프트웨어 제품을 주력 상품으로 하여 윌드와이드 디스커버리 그룹의 비디오, 교육, 출판, 온라인사와 어깨를 나란히 하고 있는 회사인 것으로 밝혀졌으며 핵심텔레텍사는 1999년까지 3년 동안 총 18종의 영어교육 게임 및 다큐멘터리 CD 타이틀을 공급하기로 하고 올 7월 「빅 잠」, 「커넥션」 등 2개의 CD 타이틀을 시작으로 올해 정품 약 5만장과 번들 15만장, 내년에는 30만장을 판매, 총 20억 원의 매출을 올릴 계획이다.

어드벤처 게임 「커넥션」

「EF2000 에볼루션」 넷플대회 개최

나우누리 일렉트로닉 윙즈 동호회에서는 6월 5일에서 7월 20일까지 서초동 국제전자센터에서 삼성전자에서 출시하고 있는 「EF2000 EVOLUTION」의 네트웍 플레이(넷플) 대회를 개최하고 있다.

MMX 166MHz급 펜티엄 PC 4대가 준비되어 있는 이번 행사는 6월 5일에서 6월 20일까지 연습기간, 6월 21일에서 7월 13일까지 예선전, 7월 17일 패자 부활전, 7월 19일 준결승 토너먼트를 거쳐 7월 20일 최종 결승 토너먼트가 열리게 된다. 나우누리 일렉트로닉 윙즈 동호회 회원들이 운영진으로 나서는 이 대회는 7월 9일까지 대회 신청을 받아 10일 대진표를 작성하게 되며 대회는 두 사람이 한 팀이 되어서 신청을 해야만 유효하다.

통신 대회 신청
나우누리-nowwing, cellct/하이텔-cellct/천리안-uwj
인터넷-celltechterpia.net/ celltek3elltek.com

KCT, 제 3회 뿌요뿌요 대회 개최

컴파일 코리아에서는 7월 27일(일) 10시 30분부터 동대문 거평프레야 10층에서 제 3회 뿌요뿌요 대회를 개최한다.

컴파일 코리아에서는 지금까지 개최한 뿌요뿌요 대회가 성공적이었으며 이번에 개최될 제 3회 대회는 더욱 넓은 장소에서 대규모로 성대하게 치뤄질 예정이라고 밝혔다. 900명 이상이 참여할 수 있는 거평프레야 10층에서 30대 이상의 컴퓨터가 비치될 이번 행사에는 일본의 뿌요대회 챔피언이 참가, 일본의 '뿌요' 실력을 감상할 수 있도록 하고 있고 많은 상품이 준비될 예정이다. 또한 이 뿌요뿌요 게임은 통신 게임으로도 나올 예정이다.

동서게임채널, 인터넷 사이트 1주년 행사

오는 7월 9일 인터넷 웹 사이트 서비스를 시작한 지 1주년이 되는 동서게임채널에서는 자사의 웹 사이트를 통해 기념행사를 하고 있다.

이 행사는 인터넷 웹 사이트를 방문하여 퀴즈에 대한 경품 증정과 게임에 대한 자세한 정보를 제공하는 형식으로 제공된다. 이 웹 사이트에는 「엑스윙 대 타이 파이터」, 「아웃로」의 인터넷 멀티 플레이어 사이트인 REBEL HQ 사이트가 한글로 제공되고 있어 인터넷 멀티 플레이어 게임에 어려움을 겪었던 유저들에게 도움이 될 것으로 보인다. 웹 사이트의 자료실에는 「트리플 플레이 98」, 「다크 콜로니」, 「테마 병원」, 「머신 헌터」와 같은 최신 게임 데모들이 등록되어 있으며 게임 퀴즈 방에서는 매주 게임과 관련된 문제를 출제하여 정답을 맞춘 유저에게 정품게임을 제공하고 있다. 인터넷 사이버 장터에서는 최근 출시 게임들과 그라비스 사의 조이스틱을 용산 직매장 가격으로 통신판매 하고 있을 뿐 아니라 이 외에도 게임과 관련된 정보가 다양하게 준비되어 있다.

동서게임채널 홈페이지

동서게임채널: http://www.dsnet.co.kr

신라음반, 「손자병법」 사은행사

신라음반에서는 이달부터 역사 시뮬레이션 게임 「손자병법」 출시를 기해 유저의 사진을 스캔해 주는 사은행사를 실시하고 있다.

손자병법 장군 등록 장면

이 사은행사는 자사의 제품인 「손자병법」에 등장하는 장군의 등록 화면에서 플레이어의 사진을 등록시킬 수 있도록 하는 기능을 이용한 것으로 유저들이 보내 오는 사진을 스캔 받아 다시 되돌려 주는 형태로 이루어지며 본인의 사진과 「손자병법」에 동봉된 등록카드를 함께 보내야 한다.

문의 : 신라음반 멀티미디어 사업부 : (02) 653-0061

SKC, 「캠퍼스 러브스토리」 이벤트 개최

SKC에서는 올 여름을 기해 남일 소프트에서 제작된 「캠퍼스 러브스토리」 정품 구매자를 위한 일일 데이트와 상품추첨의 2가지 이벤트를 개최한다.

캠퍼스 러브스토리

참가 대상은 1회 이상 게임의 엔딩을 본 게이머에 한하며 기간은 6월 20일에서 7월 20일까지. 일일 데이트는 지정된 엽서에 지원 캐릭터에 대한 간단한 프로포즈를 기입하여 보내면 되고 상품 응모 이벤트는 마지막날 캐릭터 걸에게 고백받을 수 있는 세이브 파일을 3.5인치 디스켓으로 송부한 소비자들 중 무작위로 추첨하게 된다.

문의: SKC (02) 3708-5151

WORLD WIDE INFOS

「버철 파이터2」, 8月 출시!

이미 아케이드용과 새턴으로 출시된 바 있는 「버철 파이터 2(이하 버파2)」가 오는 8월 일본 세가를 통해 출시될 예정이다.

다이렉트X 5.0을 사용하여 제작되고 있는 「버철 파이터2」의 PC 버전이 현재 국내 시장에 출시된 PC사양으로는 최고인 펜티엄 MMX 200 이상의 상당히 높은 시스템을 요구하고 있

버철 파이터2

으며 팀 배틀모드와 함께 모뎀을 이용한 대전 플레이 모드가 추가될 예정이다. 제작사인 세가에서는 「버철 파이터2」이외에도 「버철 캅2」와 「데이토나 스페셜」 등의 PC 이식 작업도 병행하고 있다.

마이크로프로즈, 「매직 더 개더링」에 멀티 플레이 기능 추가

마이크로프로즈사와 위저드사가 공동으로 PC용 「매직 더 개더링」에 멀티 플레이어 인터넷 모드를 추가시키는 작업을 하고 있다고 발표하였다. 매직 더 개더링은 전략 판타지 카드 게임으로 페이퍼 롤플레잉 시장을 수년간 지배해 오고 있다.

매직 더 개더링

그러나 올해 초에 출시되었던 PC용 매직 더 개더링은 온라인 게임 기능이 빠져 있어서 여러 명이 함께 플레이할 수가 없었다. 이에 대해 마이크로프로즈사의 마케팅 부문 수석 부사장인 데릭 맥레이쉬는 PC용 매직 더 개더링에 멀티 플레이어 기능을 추가함으로써 매직의 방대한 플레이 범위를 다시 한 번 명백하게 보여줄 것이라고 말했다. 또한 그는 PC용 매직 더 개더링이 현재까지 235,000개 이상의 성공적인 판매량을 보였기 때문에 매직 더 개더링을 구입한 고객들이 인터넷을 통해서 전세계의 매직 플레이어들에게 도전할 수 있는 기회를 줄 수 있기를 바란다고 말했다.

인터렉티브 매직, 두 가지의 새로운 게이밍 기술 발표

인터렉티브 매직이 지난 6월 미국 애틀랜타에서 개최되었던 E3쇼에서 인터넷 스피치 테크놀러지인 메가보이스(MEGAvocie)와 플라이트 시뮬 엔진인 데몬-2(DEMON-2)를 발표했다.

메가보이스는 인터렉티브 매직의 온라인 서비스에서 일반 모뎀과 마이크로폰을 이용해서 상대방과 통신을 할 수 있게 해 주는 기술이다. 예전에 온라인 상에서 비행 시뮬레이션을 플레이하는 게이머가 상대방에게 메시지를 보내려면 키보드로 메시지를 직접 타이핑해야 했다. 하지만 이 기술을 통해서 마이크로폰으로 상대방과 직접 교신을 주고받을 수 있다.

데몬-2는 앞으로 출시될 인터렉티브 매직의 비행 시뮬레이션에 사용될 지형 엔진이다. 이 엔진은 디지털 방식으로 지형의 높낮이를 만든 다음 이 텍스처 지도의 높낮이에 위성 데이터를 적용시키는 역할을 한다. 이 엔진의 초기 버전은 인터렉티브의 F-22 랩터 비행 시뮬레이션인 iF22에 사용된다.

SSI, 새로운 게임 대거 발표

SSI사가 E3쇼에서 자사의 새로운 시뮬레이션 게임들을 대거 발표하였다.

SSI사는 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임인 「워 윈드」의 후속작인 「워 윈드2」를 선보였다. 워 윈드2에서는 탱크와 강습 헬기인 헬리 바이퍼와 같은 유니트가 새롭게 추가되었으며 전작에 비해서 유니트가 더 커지고 그래픽이 향상되었다.

워 윈드2

또한 워해머를 기본으로 하는 두 가지의 새로운 전략 시뮬레이션인 리뎀션「(Redemption)」과 「다크 오멘(Dark Omen)」을 선보였다. 리뎀션은 볼리스테드 행성을 배경으로 침략자인 악마 오크와 싸운다는 내용의 턴 방식의 게임이다. 또 다른 게임인 다크 오멘은 워해머의 리얼타임 전략 시뮬레이션 세트인 「쉐도우 오브 더 호니드 레츠」의 후속작이다. 다크 오멘은 리얼타임의 3D엔진을 사용하여 복합 단층의 지형과 뛰어난 장면 효과를 보여준다.

또한 SSI사가 선보인 시뮬레이션 게임은 「팬저 제너럴2」와 「SU-27 2.0」이 있다. 팬저 제너럴2는 「팬저 제너럴」의 후속작으로 손으로 그린 듯한 전장 맵과 3차원 유니트가 특징인 탱크 시뮬레이션이다. SU-27 2.0은 퀵스타트 모드가 새롭게 추가되어 비행 시뮬의 초보자도 쉽게 게임을 접할 수 있으며 오픈 GL을 적용한 3D 액셀레이터 카드를 지원하여 텍스처 맵핑 지형과 비행기 그래픽이 훨씬 향상되었다.

「둠」의 제작자, 새로운 액션게임 제작 중

둠의 제작자인 존 로메오가 설립한 아인 스톰사에서 새로운 액션게임인 「디아카타나(Diakatana)」를 제작하고 있다.

디아카타나

디아카타나는 최신의 퀘이크 2엔진을 기초로 제작되고 있으며 각 시대와 배경이 다른 4개의 세계가 게임의 배경으로 설정되어 있다. 이 게임은 롤플레잉적인 요소가 아주 강하기 때문에 전형적인 1인칭 시점의 슈팅게임보다 가변적인 요소와 선택할 수 있는 사항이 많다. 아인 스톰사는 E3쇼에서 플레이가 가능한 디아카타나의 데모를 공개했으며 아울러 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임인 「도플러제너(Doppleganger)」와 롤플레잉 게임인 「안크로녹스(Anachronox)」를 선보였다.

KOGA INFOS

KOGA는 한국 PC 게임 개발사 연합회(KOREA PC GAME DEVELOPMENT ASSOCIATION)의 줄임말로 한국에서 PC 게임을 개발하고 있는 개발사들의 모임이며 현재 약 50여 개의 회원사를 가지고 있습니다. 이 코너는 한국 개발사들의 모임인 KOGA의 소식을 알리고 그들에게 도움이 될 만한 자료를 제공하기 위해 새로이 구성되었습니다. 참고로 여기에 실리는 자료들은 KOGA 사업국과 유통사뿐만 아니라 KOGA에 가입된 개발사들의 소식인 만큼 개발사 여러분들의 소식을 기다리겠습니다. 더불어 독자 여러분의 국내 개발사들에게 바라는 의견도 받을 예정이니 국산게임을 사랑하는 여러분의 뜨거운(?) 마음을 가득 담아 보내 주세요.

코가유통, 수출사업 활기

코가유통사가 최근 출시된 성진멀티미디어의 롤플레잉 게임 「아담」과 재미시스템의 「아트리아 대륙전기」를 대만을 비롯한 아시아 각 지역에 수출하기로 하는 등 해외 수출 사업에 본격적인 박차를 가하고 있다.

두 제품은 국내에서도 많은 반향을 보인 작품으로 「아담」의 경우 대만의 유통사인 '천당'사와 판권 계약을 맺었으며 「아트리아 대륙전기」는 지관을 통해 대만 지역에 약 5000개, 말레이시아 등 아시아 각 지역에 1만개 정도의 계약 건을 추진중이다.

또한 코가유통사는 세븐스 레벨, 어클레임 등 해외의 대형 게임사들에 대한 자료를 데이터베이스화하여 코가를 방문하는 국내 개발 업체들에게 소개, 이들 업체들이 추진중인 사업의 하나인 「벤처 기업 협력 사업」에 참여시키거나 지원을 받을 수 있도록 권장하고 있다.

진영테크놀러지의 「모비드」 6월의 우수게임 수상

진영테크놀러지(대표 박휘진)의 3D 어드벤처 게임 「모비드」가 문화체육부와 전자신문이 공동으로 시행하는 이 달의 우수게임 6월 수상작에 선정되었다.

이번 대한민국 게임 대상에는 LG소프트의 「스톤액스」, 엑스터시의 「신혼일기」, 스튜디오쟈코뱅의 「디어사이드 3」, 성진멀티미디어의 「아담」 등 총 6개의 작품이 출품되었는데 모두 탄탄한 시나리오를 바탕으로 제작되었다는 평을 받았으며 이중에서 모비드는 국내 최초의 3D 어드벤처 게임으로 인터페이스가 편리하며 내용이 공포물이면서도 잔인한 장면이 전혀 등장하지 않으며 건전한 주제를 담고 있다는 평을 받아 이 달의 우수상에 선정되었다.

모비드

시상식은 6월 30일 문화체육부 장관실에서 거행되었으며 수상 작품은 일정 수량을 구입, 공공기관 · 청소년시설 등에 배포될 예정이다. 한편 이 달의 우수게임 7월 응모를 원하는 제작사는 7월 15일까지 해당 작품 2매를 전자신문사 또는 문화체육부에 제출하면 된다.

■ 작품 접수처

전자신문사 사업국 (02) 636-8114(331)
문화체육부 영상음반과 (02) 720-4967-8

KRG소프트, 만화영화 사업 추진중

롤플레잉 게임 「드로이얀」을 제작중인 KRG소프트에서 TV용 만화영화로 제작하기 위해 국내 프로덕션 업체와 교섭 중인 것으로 알려졌다. 이 만화영화는 비디오 대여순위 2위에 오르기도 했던 만화영화 「토이스토리」와 같은 3D 애니메이션으로 제작될 예정이며 패밀리프로덕션에서 제작중인 「영혼기병 라젠카」와 같은 한 편에 20분 분량의 필름으로 제작, TV로 방영될 예정이다. 이처럼 국내에서 롤플레잉 게임을 3D 애니메이션으로 제작되는 게임은 「드로이얀」이 처음이다.

재미시스템, 게임캠프 개최

재미시스템은 오는 8월 7일에서 9일까지 2박 3일 동안 강원도 횡성 현대 성우 리조트에서 KBS와 공동으로 게임캠프를 개최한다.

아트리아 대륙전기

개발자와의 간담회, 게임 관련 세미나, 레크리에이션 등의 행사로 진행되는 이 행사는 일반 게임 유저를 대상으로 7월 30일까지 선착순 300명까지 접수를 받고 있으며 「아트리아 대륙전기」를 구입한 회원에게는 일반 55,000인 참가비에서 2만원이 할인된 35,000원에 참가할 수 있는 혜택이 주어진다.

코가 사업국, 막고야로 옮겨

그동안 서울 당산동 소재 코가유통사 사무실에서 코가 사업을 진행해 오던 코가 사업국이 막고야가 있는 양재동으로 사무실을 옮겼다. 코가 사무국이 막고야로 옮긴 것은 그동안 막고야 사장으로 있는 홍동희 회장과 코가사무국이 떨어진 관계로 업무가 힘들었기 때문이며 송경기 국장이 지난 6월 막고야로 들어가면서 완전히 코가사무국은 양재동으로 옮기게 되었다.

홍동희 회장과 송경기 사무국장이 함께 있게 된 코가 사무국은 보다 신속한 업무처리가 가능하게 되었으며 이제 코가의 사무는 양재동 코가 사무국에서, 유통은 당산동 코가유통사에서 하게 된다.

국내 제작사들의 새로운 구원의 손길

엔젤 클럽 ANGEL CLUB

게임 개발을 위해 밤을 지새우는 국내 개발사들의 열악한 환경을 바꿀 수 있는 것은 개발 자금의 확보라고 할 수 있다. 지금까지 대기업을 통한 자금의 지원이 어느 정도 있기는 했지만 60여 개가 넘는 개발사들을 지원하기에는 턱없이 부족했다. 그러나 이제 이들 국내 개발사, 즉 벤처 기업을 지원하는 개인 투자자들의 모임인 「엔젤 클럽」이 등장, 무담보·무이자로 개발사들의 부름을 기다리고 있다.

무한기술투자(주) 진재현 기획팀장

엔젤이란 한 마디로 '벤처 기업을 돕기 위해 구성된 개인 투자자들의 모임'이라고 할 수 있다. 현재 미국, 영국, 일본 등과 같은 나라에서는 엔젤 제도가 활성화되어 벤처 산업을 촉진하고 육성하는 주역으로 부상, 경제에 활력을 불어 넣는데 크게 기여하고 있으며 한국에서도 「창업투자」, 「투자금융」 등 창업관련 지원 단체들이 속속 생겨나고 있다.

엔젤 클럽도 이러한 벤처 지원단체의 생성 붐에 힘입어 올해들어 더욱 왕성한 활동을 보이고 있는데 기업인과 금융인을 비롯, 교수나 의사와 같은 전문가 그룹으로 구성된 50명의 회원들이 모여 국내 벤처 기업의 지원을 돕고 있다. 국내 개발사들이 이곳 엔젤 클럽에 지원 신청을 내기 위해서는 전문가로 구성된 위원들의 심사를 거쳐야 하는데 엔젤 클럽은 3개의 벤처 투자 원칙을 가지고 있다. '요소 기술 지향', '표준화 근접', '독자 시장 확보'가 그것인데 얼마나 전략적인 업종인지, 핵심 기술인지, 시장 형성이 가능한지, 마지막으로 경영자가 얼마나 건전한 기업가적 마인드를 가지고 있는지를 묻는 심사이다. 또한 창업한지 2년 미만이거나 창업을 준비하고 있는 벤처 기업이라는 단서가 기본적으로 포함되어 있다.

이처럼 모든 벤처기업이 지원을 받을 수 있는 것은 아니며 특히 게임 사업의 가능성을 보는 엔젤 클럽의 시각은 전체 10%로 아주 미약한 수준이다. 정보통신, 멀티미디어, 생명/의료공학, 메카트로닉스, 엔터테인먼트로 분류되는 5대 업종 중에서 게임은 애니메이션, 에듀테이먼트와 같이 아직 일본에 비해 기획과 기술력이 떨어지는 업종으로 인식되고 있는 것이다.

현재 엔젤 클럽이 지원하고 있는 국내 게임 개발사는 최근 마니텔레콤에서 분리된 머그게임 개발사인 '풀바람시스템' 한 곳 뿐이다. 게임 개발사들의 호응이나 엔젤 클럽의 홍보가 제대로 되지 않았기 때문이다. 엔젤 클럽에서는 지금도 계속적인 상담을 받고 있다. 5명의 직원에 1명당 20여명의 기업 담당자들이 상담을 벌이고 있으니 약 100여 개의 기업이 상담을 진행중인 셈이다. 이제 국내 게임 개발사들도 엔젤 클럽의 적극적인 활용이 필요할 때다.

전국에 흩어진 엔젤 클럽의 사업을 대신하고 있는 무한기술투자(주)의 진재현 팀장은 "벤처 기업의 성공 가능성을 점친다는 것은 어려운 일이지만 업체를 대상으로 5~6년 정도의 장기간에 걸친 투자를 하고 있다. 그리고 엔젤 클럽도 이들과 함께 자생력을 갖추고 성장하기 위해 노력하고 있다"고 밝히고 엔젤클럽은 단순한 이익단체가 아님을 강조한다.

이러한 엔젤클럽의 노력에도 불구하고 정부는 아직 개인투자자에 대한 세금 가면의 혜택을 주고 있지 않은 실정이다. 벤처 기업 육성을 위한 특별조치법안에도 불구하고 정부가 이러한 태도를 보이는 것은 세금 감면의 혜택을 줄 경우 음성 자본의 돈세탁 수단으로 악용되거나 기업 지배 현상이 일어날 수 있다는 이유 때문이다. 외국과 같이 이 제도가 풀려야 엔젤 제도가 더욱 활성화 수 있다는 것은 자명한 일이다.

엔젤 클럽
서울시 강남구 역삼동 720-4 대봉빌딩 5층
전화: (02)553-0981

신성근 과장의 일본 탐방기

코가유통사 신성근 과장

신성근 과장은 현재 코가유통사에서 제품의 홍보와 함께 수출에 관한 업무를 보고 있다. 80년대부터 계속 해외 생활을 해 온 탓에 4개 국어에 능통한 신 과장은 지난 6월 일본을 방문, 여러 업체들을 만나고 돌아와 일본의 실정을 밝히고 있다.

일본은 지리상으로 한국과 가장 가깝지만 수출 면에서는 제일 먼 나라일 수도 있다. 문화적으로는 비슷하다고 하나 한국의 게임을 보는 그들의 눈은 단순한 비지니스 차원을 떠나 한마디로 차갑다고 할 수 있다. 이러한 사실은 이번 6월 중순의 일본 출장을 통해 다시 한 번 느낄 수 있었다.

물론 모든 업체들이 그런 것은 아니지만 대체적으로 그들의 조건은 까다롭고 방문조차 꺼려하는 경우가 많으며 다른 업체를 소개해 달라는 부탁에도 무척 조심스러운(?) 태도를 보이고 있다.

그러나 그들도 그들 나름의 이유가 있으며 중요한 것은 아직도 우리는 일본과 일본인을 제대로 알지 못하고 있다는 것이다. 흔히들 제작사에서는 일본 수출의 문제점을 잘 파악하고 있지 못하고 있는데 여기서 간단하게 골자를 추려 보면 다음과 같다.

첫째, 한국이나 다른 나라에서 별 문제없이 쓰이는 윈도 95는 일본판 윈도 95와 전혀 다른 별종의 것이다. 대부분의 한국 업체가 실수를 하는 것이 이런 부분이다. 게임의 폰트 처리만 한국과 틀릴 것이라고 믿고 가져간 윈도 95 전용 게임을 설치도 하지 못하고 그대로 가져오는 불상사가 비일비재하다는 것이다.

둘째, 한국 측의 소극적이고 안일한 수출 태도가 크나큰 브레이크로 작용한다는 것이다. 가장 중요한 것은 약속 시간이다.

일본 업체와의 약속에 30분이나 늦게 도착한 일이 있었다. 공항에 막 도착하자마자 짐도 풀지 않고 약속장소로 나갔지만 일본인은 냉담했다. 사실, 한국인의 시간관념은 세계적으로 악평이 나 있는데 상대의 시간을 낭비하는 행위는 바쁜 비지니스 세계에서는 업무적 손실을 떠나 상대를 무시하는 것으로 해석되고 있을 만큼 중요한 부분이다.

또 한가지 제품을 수출하기 위해 갔다면 만반의 준비를 갖추고 가야 한다. 게임을 여러 장 복사해 가는 것은 물론이고 내용을 담은 비디오 테이프와 상세한 설명서를 가져가는 등의 세심함이 필요한 것이다.

그러나 한번 한번 계약관계를 가지면 일편단심 민들레(?)를 고집할 만큼 잘 대해 주는 것이 일본의 업체들이다. 어떻게 보면 너무나 상식적인 이상의 사례들을 열거하면서 어쩌면 우리들은 바로 코앞에 있는 몇 백만불짜리 시장을 너무나 모르고 있지 않나 하는 생각을 해본다.

전지전능한 신의 능력체험

파퓰러스3

Populous: The Third Coming

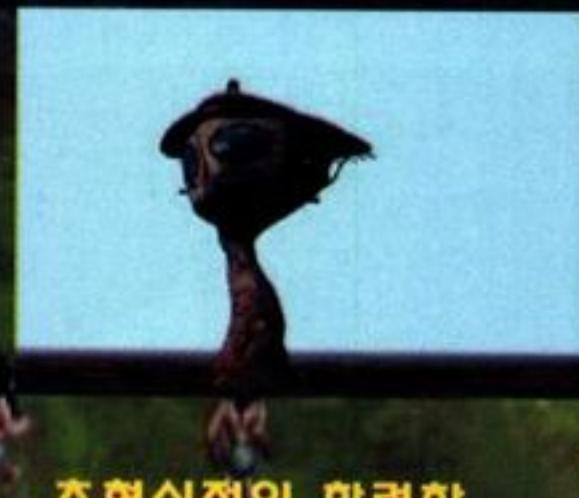
파퓰러스 3는 테마 시리즈로 유명한 영국의 불프로그사가 제작하고 있는 리얼타임 전략 시뮬레이션으로 전편과 마찬가지로 게이머 자신이 신이 되어서 자신의 부족을 다스린다는 내용을 담고 있다.

장 르	전략 시뮬레이션
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	미정
가 격	미정
제작사	불프로그
유통사	일렉트로닉 아츠

불프로그사의 최신 전략 시뮬레이션

수년전에 등장하여 게이머들에게 전략 시뮬레이션의 새로운 형식을 보여주었던 파퓰러스 시리즈의 최신작인 파퓰러스 3가 불프로그사에 의해서 출시된다.

전작과 마찬가지로 게이머 자신이 신이 되어 자신을 추종하는 부족을 육성하면서 컴퓨터나 상대편 게이머를 따르는 부족과 치열한 전쟁을 벌이면서 자신의 세력을 확장시켜야 한다.

최초의 파퓰러스에서는 이 게임의 창시자인 피터 몰리눅스의 아이디어가 게임에 큰 기본을 이루었지만 이번 시리즈에서 그를 배제시킨 채 기획 감독이자 프로그래머인 앨런 라이트와 미술 담당인 폴 맥라인이 게임의 대부분을 기획하였다.

초현실적인 화려한 3D 그래픽으로 구성

전작의 그래픽은 비스듬한 3D로 구성되어 있었지만 3탄에서는 바다와 산, 들판, 숲, 호수로 구성된 초현실적인 3D로 구성되어 있다. 오두막, 신전, 원형 극장, 비행선 공장 등 12가지 이상의 건물이 등장하며 벽과 배수로를 가진 성채 공사를 할 수 있다.

게이머는 신으로서 마법사를 훈련시키고 야만인들을 교화시켜서 자신에게 충성하는 군대로 육성해야 한다. 게이머의 추종자들은 여러 종류의 건물을 지으면서 전투에 사용할 짐승인 도조들을 훈련시킨다. 게이머의 힘이 커짐에 따라서 마법 능력이 증가하므로 게이머는 자신의 기지를 요새화시키고 세기말 전쟁에 반드시 대비해야 한다. 게이머의 추종자들은 매우 뛰어난 인공지능을 소유하고 있는 다른 부족들을 접하면서 치열한 전투를 벌이거나 첩자를 보내고 약탈을 하기도 한다.

등장 캐릭터

죽음의 천사 (Angels of Death)

마법을 통해서 안정적으로 생성된 이 불가사의한 적이 마을에 죽음과 공포를 살포하는 공격을 펼친다. 아주 강력한 마법을 구사해야 이 죽음의 천사를 적 지역에 배치시키면 손쉽게 [illegible] 엄청난 피해를 줄 수 있다.

첩자(Spies)

막강하고 괴팍한 전장에 내보낼 것이다. 우선 적 부족의 도시에 첩자를 보내는 것이 좋다. 첩자는 적 기지 사이를 몰래 이동하면서 게이머가 파괴 공작과 [illegible] 임무를 수행할 수 있도록 해 준다. 첩자를 사용하기 위해서는 특수 훈련이 필요하지만 게이머가 이를 완전히 마스터한다면 상대측에 비해서 확고한 우위를 차지할 수 있을 것이다.

용사(Braves)

용사는 여관인을 개종시키면 만들 수 있다. 용사들은 군부대에서 일반적인 군사로 활약하며 적당한 체급이 주어지면 도랑 터널나 신전을 건설할 수 있다. 용사는 충성스러우며 아주 용감하지만 무기 사용법을 훈련받은 적이 없기 때문에서 맨주먹으로 싸우게 된다. 그러므로 아무리 약한 적이라고 할지라도 전멸시키기 위해서는 수많은 용사를 동원해야 한다.

무당(Shaman)

게이머는 단 1명의 무당을 가질 수 있다. 게이머를 비롯한 모든 공력는 이 여자 무당을 통해서 전해진다. 게이머가 신적인 존재라고 할 지라도 마법과 초자연적인 힘을 구사하는 것은 무당이다. 전술적으로 아주 중요한 존재이기 때문에 강력한 군사로 하여금 언제나 무당을 경호하도록 해야 한다.

전도자(Preacher)

게이머의 부족은 모두 게이머를 숭배하지만 기꺼운 이 숭배심을 높여주어야 할 필요가 있다. 전도자는 부족들을 신전에 모두 모이게 한 다음 절을 하게 하여 게이머에게 경의를 표하도록 만든다. 이것은 게이머에게 자신이 구사하고자 하는 마법의 힘을 증진시켜 준다.

전사(Warriors)

훈련을 잘 시킨 용사는 전사가 되어 전투에서 강력하고 무시무시한 위력을 보여 준다. 전사 부대는 그들의 두배가 넘는 용사들을 간단히 격파할 수 있다. 전사는 칼로 무장하고 있으며 약탈과 파괴를 순식간에 수행한다.

초전사(Super Warriors)

전사가 한단계 발전된 형태인 초전사는 [illegible] 초로 하는 마법을 사용한다. 초전사들의 [illegible] 고 있는 불가사의한 [illegible] 공급으로 [illegible] 다. 초전사는 [illegible] 를 [illegible] 지킬 수 없으며 적 부족을 공포에 떨게 만들 수 있다.

게이머 마음대로 행성의 통제가 가능

포퓰러스 3는 우주가 안정되기 이전에 엄청난 변화가 일어나던 시대를 게임의 무대로 하기 때문에 게임에 등장하는 세계의 종류가 아주 다양하며 그 특성이 계속 변화해 나간다. 세계의 몇몇 지역은 얼음과 황량함으로 덮여 있으며 각 지역은 그 지역만이 가지고 있는 장점과 단점을 가지고 있다. 또한 지도상에는 보이지 않는 숨겨진 곳이 있는데 이러한 곳은 비밀 주문으로 사용하여 찾을 수 있다. 그리고 각 지역에는 자체적인 방어 유니트가 등장하는데 구체적인 예를 들자면 가파른 산을 여행하려고 하는 전사들은 모습이 보이지 않는 강력한 적 마법사의 공격을 받게 된다.

이러한 마법사로부터의 피해를 최소화하기 위해서 전사들은 초자연적인 힘을 충분히 가질 때까지 기다리고 마법 주문을 정확하게 겨냥하여 마법사가 주로 숨어있는 산등성이를 파괴시키면 된다.

게이머는 행성의 줌기능을 통해서 자신이 원하는 대로 지형을 축소,확대해서 보거나 산, 호수, 바다, 폭풍 등을 만들 때 사용할 수 있다.

상대방은 게이머의 부족에게 전염병을 퍼뜨리거나 기아 사태를 야기시키고 게이머가 불행한 사태에 처했을 때 전쟁을 걸어 온다.

게이머 또한 16가지의 초자연적인 힘을 사용하여 화산이나 늪을 생성시키는 등 지형을 변형시켜서 상대방이 다스리는 부족을 곤경에 빠뜨릴 수 있다.

제작사인 불프로그사의 말에 따르면 보다 완벽한 투영 효과와 그래픽의 텍스처 처리를 위해서 3D 액셀레이터 카드를 지원할 것이라고 한다.

현재 멀티 플레이 모드의 지원에 대해서는 결정된 바가 없지만 인터넷 플레이 모드는 지원할 것이라고 한다.

히트 게임 차트

최근 들어 연애 시뮬레이션이 돋보이는 추세가 확연한 것이 「캠퍼스 러브 스토리」와 「신혼일기」가 각각 8위와 10위를 차지한데서 확인할 수 있다. 또한 기대순위에도 FE의 「부킹맨」이 지난 호에 공략으로 바로 인기 차트에 오른 것이 눈에 띈다.
이제 본격적인 게임시장의 성수기를 맞이하려고 하고 있다. 지난 겨울에 비해 상당히 많은 제품들이 쏟아져 나오고 있는 것을 느낄 수 있을 것이다. 스톤액스를 시작으로 한 국산 대작들의 출시일도 다음달로 몰려 있는 지금, 이들 게임의 선전을 기대해 본다.

애독자 인기순위

순위	게임	장르	제작사
1위	C&C 레드얼럿	전략 시뮬레이션	웨스트우드
2위	삼국지 5	전략 시뮬레이션	코에이
3위	디아블로	롤플레잉	블리자드
4위	영웅전설 3	롤플레잉	팔콤
5위	MDK	액션	샤이니
6위	KKND	전략 시뮬레이션	일렉트로닉 아츠
7위	NBA97	스포츠	일렉트로닉 아츠
8위	캠퍼스 러브 스토리	연애 시뮬레이션	남일
9위	스톤액스	전략 시뮬레이션	LG소프트
10위	신혼일기	시뮬레이션	엑스터시

애독자 기대순위

순위	게임	장르	제작사
1위	파이널판타지 7(한글판)	롤플레잉	스퀘어
2위	프린세스메이커 3	육성 시뮬레이션	가이낙스
3위	대항해시대 3	전략 시뮬레이션	코에이
4위	포가튼 사가	롤플레잉	판타그램
5위	에반겔리온 강철 걸프랜드	어드벤처	가이낙스
6위	맨 앤 우먼 : 부킹맨	연애 시뮬레이션	FE
7위	삼국지 천명	전략 시뮬레이션	동서게임채널
8위	전뇌전기 버철온	액션	세가
9위	손자병법	전략 시뮬레이션	TGL
10위	드로이얀	롤플레잉	KRG소프트

대항해 시대3

삼국지 5

파이널 판타지 7

손자병법

디아블로

매장 판매순위

순위	게임	장르	제작사
1위	C&C 카운터 스트라이커	전략 시뮬레이션	웨스트우드
2위	디아블로	롤플레잉	블리자드
3위	삼국지 5 파워업 키트	전략 시뮬레이션	코에이
4위	C&C 레드얼럿	전략 시뮬레이션	웨스트우드
5위	삼국지 5	전략 시뮬레이션	코에이
6위	삼국지 공명전	전략 시뮬레이션	코에이
7위	캠퍼스 러브 스토리	연애 시뮬레이션	남일
8위	KKND	전략 시뮬레이션	일렉트로닉 아츠
9위	스톤액스	전략 시뮬레이션	LG소프트
10위	MDK	액션	샤이니

인터넷 판매순위

순위	게임	장르	제작사
1위	디아블로	롤플레잉	블리자드
2위	문명 2	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈
3위	C&C 레드얼럿	전략 시뮬레이션	웨스트우드
4위	히어로즈 오브 마이트 & 매직 2	전략 시뮬레이션	뉴월드컴퓨팅
5위	퀘이크	액션	id소프트
6위	마스터 오브 오리온 2	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈
7위	엑스윙 대 타이 파이터	비행 시뮬레이션	루카스아츠
8위	엑스윙 대 타이 파이터	비행 시뮬레이션	루카스아츠
9위	듀크3D 확장팩	액션	3D렐름
10위	매직 더 개더링	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈

소프트웨어 리뷰

파워 F1

■장르: 레이싱 ■제작사: 아이도스 ■유통사: 쌍용

나우누리 ID: 0825LOVE
이름: 박현진
직업: 고등학생

PC용 레이싱 게임은 아무리 잘 만들어진 게임이라 할지라도 진정한 레이싱의 감각을 맛보기는 힘들다.

이런 점에 볼 때 파워 F1은 레이싱의 감각보다 F1레이스에서 있을 수 있는 모든 상황을 게이머가 가상으로 체험하는 것에 비중을 두고 만들어진 듯하다.

구체적인 예를 들다면 레이스 당일의 날씨나 트랙에 깔려 있는 아스팔트의 특성, 그리고 몇 바퀴 경주인가에 따라서 경주 전에 게이머가 직접 개조를 할 수 있다는 것이다. 그러므로 레이서와 엔지니어로서의 자질을 모두 갖추고 있어야 한다.

이 게임의 단점이라면 게임을 제대로 플레이하기 위해서는 고성능의 PC가 필요하다는 것인데 펜티엄 166 정도는 되어야 고해상도 그래픽에서 아주 부드러운 움직임을 맛볼 수가 있으며 컴의 사양이 낮으면 저해상도에서 돌려야만 부드러운 레이싱을 즐길 수 있다.

코만치 3

■장르: 비행 시뮬레이션 ■제작사: 노바로직 ■유통사: 동서게임채널

천리안 ID: BLUEPHI
이름: 김용신
직업: 대학생

헬기 시뮬레이션 중에서 아파치 롱보우를 해 본 경험이 있지만 비행의 리얼리티와 실제의 자연 지형 속에서 헬기를 조정한다는 느낌은 코만치 3가 더 나은 것 같다.

제작사인 노바로직이 코만치 3에 새로운 복셀 스페이스 2 그래픽 엔진을 사용하여 게임 배경에 나오는 나무의 형태가 아주 세밀하게 보이고 계곡의 굴곡 또한 비교적 실제적으로 묘사되는 등 여러 가지면에서 실제 자연 지형을 비행하고 있다는 느낌을 준다.

실제 코만치가 소음이 적다는 사실을 반영해서인지 프로펠러 소리가 롱보우보다 실감나지 않으며 비행을 쉽게 하도록 배려한 점이 오히려 묵직하게 느껴지는 롱보우에서의 기체 조정감보다 떨어진다.

그러나 임무의 난이도를 플레이하기 적당하고 비행 시간과 거리도 롱보우에 비해 훨씬 짧기 때문에 지루하지 않다. 또한 포병의 지원과 윙맨의 활용이 롱보우보다 훨씬 확실했고 전투에 실제적인 도움이 된다.

롱보우에서는 포병의 지원을 한번 받으려면 조건이 까다롭고 퇴짜 맞는 경우가 많으며 정확도도 떨어졌다.

캠퍼스 러브 스토리

■장르: 연애 시뮬레이션 ■제작사: 남일 소프트 ■유통사: SKC

천리안 ID: superxmen
이름: 김인기
직업: 회사원

캠퍼스 러브 스토리는 정말 오랫동안 기다려 온 게임으로 오랫동안 기대해 온 만큼의 재미를 주는 연애 시뮬레이션 게임이다.

이 게임의 그래픽은 아주 깔끔해서 게임의 흥미를 더해 주며 사운드 또한 게임의 분위기에 맞춰서 흘러나오기 때문에 참 좋다고 생각한다.

게이머 자신이 대학생이 되어 캠퍼스를 이리저리 누비면서 애인을 만들어야 하는 내용이 재미있게 설정되어 있어서 진짜로 자신이 애인을 만들고 있다는 듯한 느낌을 준다.

하지만 이 게임이 어떤 면에서 봤을 때 일본의 미소녀 시리즈의 대표격인 동급생과 비슷하다는 인상을 준다는 것이다. 물론 연애 시뮬레이션이라는 공통된 장르이기 때문에 공통점이 있을 수는 있지만 동급생과 비슷한 점이 좀 많은 편이다.

그리고 청소년용이라고 하기에는 게임에 나오는 대사라든지 장면의 설정 등이 조금은 저속하다는 생각이 든다.

엑스윙 대 타이파이터

■장르: 비행 시뮬레이션 ■제작사: 루카스 아츠 ■유통사: 동서게임채널

하이텔 ID: LHY1900
이름: 정민균

엑스윙 대 타이파이터는 이전에 등장한 엑스윙이나 타이파이터 시리즈에 비해서 그래픽이 비교할 수 없을 정도로 월등하게 좋아졌다. 또한 모뎀을 통한 멀티 플레이를 완벽하게 지원하기 때문에 다른 게이머와 흥미진진한 우주전을 펼칠 수 있어서 게임의 재미를 더해 준다. 요즈음 등장하는 게임과는 달리 그다지 고성능의 PC를 요구하지 않기 때문에 펜티엄60에서 플레이하더라도 램이16MB라면 별 무리 없이 게임을 플레이할 수 있다.

그러나 이 게임은 이상하게도 조이스틱이 없으면 게임을 아예 플레이할 수 없다는 큰 단점이 있다. 게다가 비행 시뮬레이션 전용이 있어야만 게임을 제대로 즐길 수가 있으며 일반 조이스틱을 사용할 경우 조정하기가 너무 힘들다.

그리고 네트웍 대전을 위해서 제작된 게임이라서 그런지 중간 비주얼 신과 스토리가 너무 약하다는 느낌을 준다.

꿈속에 그리던 그녀를 만나러 가자!

연애 시뮬레이션 벤치마크

꿈속의 그녀

게임을 좋아하는 게임 매니아, 매니아일수록 그의 곁에는 여자 친구가 없을 확률이 많다. 그것은 밖으로 나가 있는 시간이 상대적으로 적은 이유도 있겠지만 게임만 하다 보면 소심해지는 이유도 있을 것이다.

최근 출시된 게임 중에서 연애 시뮬레이션 게임이 인기를 끌고 있다. 캠퍼스러브스토리, 에베루즈, 청춘연가 3 게임 모두 한 여자를 선택, 자신의 사랑으로 만들어 가는 과정을 그리고 있는 연애 시뮬레이션이다. 이들 게임을 통해 여자에게 소심해진 자신을 밖으로 표출시켜 보자. 적극적인 자세로…

초연애 박사의 연애상담실

"눈까풀은 무거워져 오지만 썰렁한 방안은 더욱 허전하기만 합니다. 얼마 전 내 것이라고 믿어 의심치 않았던 이상향의 그녀가 떠나간 이후로 하는 일없이 졸립기만 한 건 어째서 일까요? 이제 어떻게 하면 좋지요?"

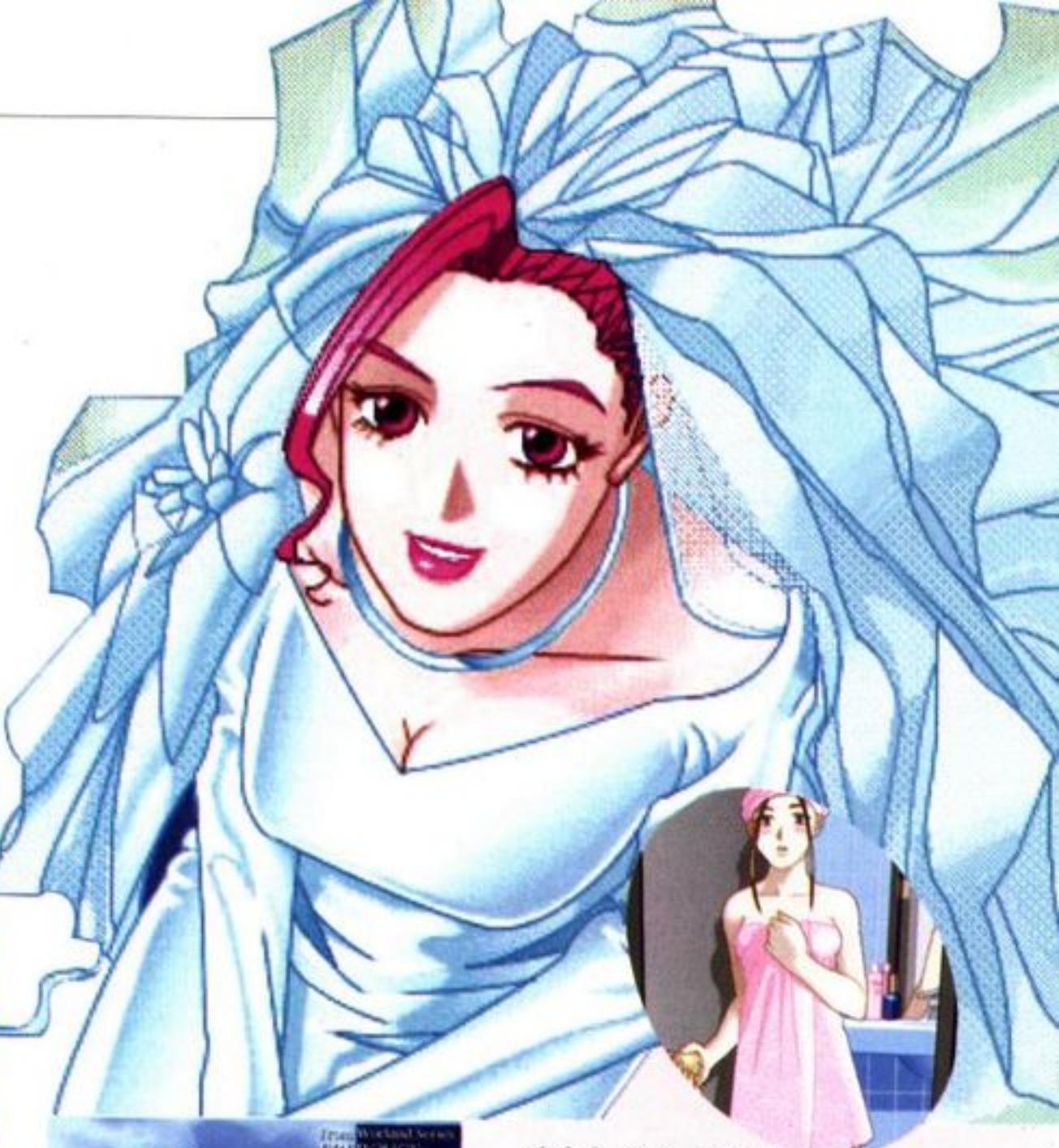
이상은 초연애 박사의 상담실로 날아온 편지다. 이 정도면 증세가 심각한 편이다. 하지만 그렇다고 계속 그러고 있을 수는 없다. 한번 실수는 병가지상사라는 말도 있듯이 자신의 문제점을 철저히 파악하여 다음에는 성공의 길로 갈 수 있도록 하는 것이 중요하니 말이다. 자, 그럼 사랑하는 연인과의 연애를 성공으로 이끄는 그 기본적인 수칙을 알아보도록 하자. 다음의 수칙만 잘 지킨다면 웬만한 타겟(?)은 금세 정복할 수 있을 것이다.

연애 강좌를 위한 준비

그럼 직접적인 연애 강좌를 시작하기 전에 옆의 연애 수칙을 꼭! 외워 두기 바란다. 다 외웠으면 본론으로 들어가서 시작하도록 하자! 초연애 박사의 [illegible] 연애 강좌를 시작한다.

연애를 알려면 여자를 만나는

것이 기본. 그러나 이 상황에서 새로운 여자를 만날 용기가 잘 나지 않을 것이다. 그러니 가상현실이 존재하는 것이 아닐까? 아름다운 여인들만이 존재하는 가상 세계로 들어가기 전에 혹시나 있을 실수를 방지하기 위해서 마우스도 한번 청소해 주고 손도 깨끗이 닦고 머리도 빗도록 하자. 목욕 재개(?)가 끝났으면 정갈한 마음가짐으로 컴퓨터 앞에 앉아 꿈속에서도 그리던 그녀를 만나러 가자.

이상형이 기다리는 가상현실 속으로

우선 어디를 여행할 것인지 미리 알려주어야 마음의 준비를 하는데 도움이 될 것이다. 지금부터 우리는 「에베루즈」와 「청춘연가」, 「캠퍼스러브스토리」의 세계를 여행할 것이다. 물론 잠깐잠깐 다른 나라 구경도 하면서 말이다. 준비가 되었다면 이제 시작하도록 하자.

환상 속의 마법나라
에베루즈

에베루즈의 경우 첫만남은 랜덤한 자동 이벤트로 이루어진다. 결국 내가 찾아다녀 봤자 소용없다는 것. 소심한 분들게 권하는 환상 속의 그녀들이다. 의상도 고대 풍의 드레스와 멋진 교복을 볼 수 있으므로 솔솔한 재미가 있는 곳이다.

교복을 입은 여고생들
청춘연가

청춘연가의 경우 발 품을 열심히 팔아야만 많은 이벤트를 만날 수 있다. 그녀들이 기상천외한 장소에 숨어 있곤 하는데 캐릭터들이 여고생이라는 설정 때문에 마지막에 가면 지칠 정도라는 이야기가 있다. 앳되고 귀여운 이야기를 많이 하지만 약간 철이 없다는 느낌도 드는 것이 청춘연가의 여인들.

「레벨 1」 확실한 연애를 위한 수칙 4조

1. 여자는 공주다

여자는 기본 습성이 '공주'라고 할 수 있다. 띄워주고 예쁜 척 해주는 것이 중요하다. 아무리 남자 같은 여자라고 해도 공주처럼 띄워 주는데는 못 이기는 것이다.

2. 여자와 아기는 안아 주는 사람에게 간다

여자는 아기와 같다. 화내고 소리지르는 사람에게는 가지 않는다. 더욱 중요한 것은 언제나 여자가 뛰어들면 꽉 안아 줄 태세가 되어 있어야 한다는 점이다.

3. 여자는 밑빠진 독이다

여자는 선물을 받으면 받을수록 좋아한다. 아무리 신경질을 내며 거부를 하더라도 속으로는 그러한 선물을 계속해서 기다리고 있는 것이다. 그러나 아무리 큰 것을 많이 선물해도 완전히 만족하지 않는 것이 여자!

4. 뭐든지 자주자주

데이트도 자주. 전화도 자주. CC(캠퍼스 커플)라면 서클도 같이 들어 얼굴을 부딪치는 확률을 높이는 것이 중요하다.

그녀를 위해서라면 재롱이라도…. 헥헥~

대학 생활의 낭만 캠퍼스러브 스토리

CC라는 단어가 왠지 나에게 가장 잘 어울릴 것 같다는 생각이 든다면 캠퍼스러브스토리의 세계로 가면 된다. 남일 대학에 다니는 멋진 여자들과 함께 4년간의 학창생활을 보내는 것도 생활의 활력이 될 것이다. 물론 미모와 화술을 가꾸어야 하는 것은 기본이다.

POINT VS

에베루즈와 캠퍼스러브스토리는 랜덤한 만남 이벤트로 여자들을 만날 수 있다. 물론 캠퍼스러브스토리는 일정한 조건이 충족되어야만 만날 수 있는 지현 등의 인물이 존재하여 현실감을 더해 준다. 에베루즈의 경우에는 무조건 다 만날 수는 있도록 되어 있어 왠지 썰렁한 느낌도 든다.

일정 조건이 되어야 이벤트가 가능한 지현

선물

여기서는 몇 가지 연애에서의 기본 수칙과 각 게임의 이벤트의 해결을 비교해 가며 이야기하도록 하겠다. 물론 기본 수칙에서 어긋나는 면도 있다. 터프? 이런 것을 좋아하는 여자들이 있기 때문. 그러나 대부분은 핸섬하고 착한 사람을 좋아하게 마련이다. 가장 첫 번째로 선물에 관한 얘기를 하도록 하자.

청춘연가에서

여자는 밑 빠진 독이라는 사실을 알게 되는 세계. 그러나 밑 빠진 독에도 한계가 있다는 사실을 알게 될 것이다. 왜? 선물을 무작위로 계속 주게 되면 한 시점에 도달했을 때 묻어 보지 않아도 자신의 이야기를 계속해서 늘어놓는 캐릭터도 볼 수 있다. 생일, 혈액형은 물론 모든 것을 다 이야기하는 그녀들을 보면 선물을 한 보람을 느끼게 된다.

에베루즈에서

기본 수칙에는 약간 어긋나지만 선물이 소용없는 여자들이 있다. 다른 사람들의 경우에는 선물을 엄청나게 좋아하는데 실제로 공략해야 하는 '노이슈'의 경우에는 생일에는 꽃을 선물 받고 좋아하지만 평소에는 꽃다발을 선물해도 별로 반응이 없다. 웰덴의 경우도 마찬가지다.

이런 선물은 어때?

캠퍼스러브스토리에서

선물? 할 수 있는 것이 기껏해야 인형이나 책 정도가 기본인 관계로 선물이 별로 효력이 없는데 더욱 가슴이 아픈 것은 선물을 해서 화를 내는 경우도 있다는 것. 웬만하면 데이트 장소 물색이나 잘하는 것이 좋다. 물질 공세보다는 섬세한 곳에 신경을 쓰는 것이 캠퍼스의 미인들을 낚을 수 있는 방법이다.

POINT VS

캠퍼스러브스토리나 청춘연가에서는 코피 나게 아르바이트를 해야만 데이트를 할 수 있지만 돈의 개념 자체가 없는 에베루즈에서는 마음대로 선물을 해대더라도 상관없다.

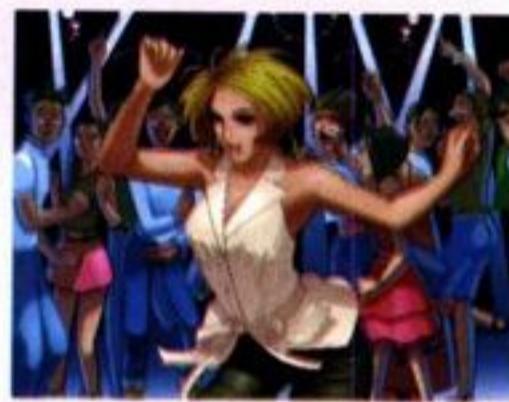
에베루즈에서는 다른 곳에서는 원수 같은 돈이 아예 존재하지도 않는다.

이 아름다운 세계에는 돈이 존재하지 않는다

데이트

데이트라고 하는 것은 만고 불변의 진리에 의하면 가끔은 효과가 만점이지만, 몇 번 하다 보면 익숙해져서 수치의 상승도 없고 그렇다고 끊어 버리면 수치가 팍팍 낮아져 버리는 필요악이라고 할 수 있다. 데이트 또한 각각의 가상 세계에 따라서 다른 모습을 갖게 된다.

캠퍼스러브스토리에서

공략 대상에 따라서 데이트 장소가 달라지게 된다. 공주 소현이라면 유원지를 빼놓지 않도록 하고 영화광인 소라라면 기

이런 코스도 일정에 넣을 필요가 있다?

본 코스에 영화관을 두는 것이 좋다. 그러나 중요한 것은 기본적인 만남의 장소를 제외하고는 데이트 때마다 코스가 달라져야 한다는 것. 지루한 사람은 어디서나 환영받지 못하는 것일까?

에베루즈에서

에베루즈에서는 데이트라는 것을 하기가 무척이나 힘이 든다. 이벤트를 클리어 해야만 하는 경우가 많고 우연히 여러 장소에서 만나게 되면 모를까. 데이트의 '데!' 자도 꺼내기 힘든 것이 에베루즈다. 결국 수치를 높이기 위해선 방으로 찾아가는 방법밖에 없다.

청춘연가에서

데이트를 하는데 중요한 것은 역시 따뜻한 말 한 마디일까? 청춘연가의 데이트에서는 시기 적절한 대사가 가장 중요하다. 물론 각 장소에서 선물을 하는 것도 잊어서는 안된다.

POINT VS

데이트 신청은 무엇으로 해야 할까? 에베루즈에서는 우연한 이벤트에 의해서 자동적으로 데이트를 신청하게 되고 캠퍼스러브스토리와 청춘연가에서는 전화로 데이트를 신청하게 된다. 이 둘의 차이점으로 캠퍼스러브스토리는 만날 곳을 정한 후 데이트를 신청하고, 청춘연가에서는 데이트에 OK를 받은 후 갈 곳을 정하도록 되어 있다. 물론 약간 틀린 점이 또 하나 있는데 청춘연가와 캠퍼스러브스토리의 물가! 이다. 다른 게임들에 비해 청춘연가가 데이트 비용에 있어서는 현저히 싼 가격을 가지고 있다.

POINT VS 2

데이트에서 빼먹을 수 없는 곳이 식당과 카페이다. 캠퍼스러브스토리에서는 식당을 빼먹고 진행을 할 수 도 있지만 청춘연가에서는 스케줄을 정할 때 식당의 스케줄이 들어가지 않으면 스케줄을 편성할 수 없다(게임도

「레벨 2」 구체적인 행동 수칙 4조

여기까지 왔다면 연애 수칙 레벨 1은 이해했으리라 본다. 그럼 이번에는 레벨 2다. 레벨 2에서부터는 구체적인 행동이라는 요소가 등장한다. 행동에 제한을 두는 것으로 그녀를 사로잡을 수 있다는 이론이다. 레벨 2를 구경해 보도록 하자.

1. 부드럽게

말투는 부드럽게 손길도 부드럽게. 항상 반응은 부드럽게 하는 것이 좋다. 여자들은 부드러운 남자를 좋아한다는 사실을 명심해야 한다.

부드럽게 감싸안아야 한다(?)

2. 터프하게

1번이랑 상반되는 것 같이 보이지만 그것은 아니다. 상황에 따라서 부드러움과 터프 함을 조절할 수 있어야 한다. 터프 함은 큰 결정에서 사용하는 것이 중요하다. 커다란 결정에서조차도 유연함만을 보인다면 당신의 그녀는 멀리 떠나갈 것이다.

터프하게…

3. 멋지게

의상과 헤어스타일을 살펴보자. 거울에서 보이는 자신의 모습이 과연 볼만한가? 볼만한 모습이라면 다행이지만 그렇지 않은 경우가 더 많다. 슬프게도 말이다. 보기 좋은 떡이 먹기도 좋다고 잘생기지 못했으면 꾸미기라도 잘해야 할 것이다.

먹어야 산다?).

캠퍼스러브스토리에서도 애인을 굶기면 데이트의 결과가 별로 좋지 못하다. 반대로 마법의 나라인 에베루즈에서는 밥먹고 사는 것은 중요하지 않다. 또한 청춘연가와 캠퍼스에서 잊으면 안되는 것은 데이트에서의 대화이다. 시간과 돈(!)을 들였는데 뭔가 얻는 것이 없어서는 안되니 말이다.

애정 표현

이제는 애정 표현이라는 것을 생각해 볼 때가 되었다. 연인과 만나 데이트도 하고 밤새 이야기도 했으면 뭔가 아쉬운 느낌이 남는 것은 당연한 일이다(인간이니까).

그러면 애정 표현에는 어떤 것이 있을까? 초필살 건전 게임인 에베루즈에서는 자의적인 애정 표현이 없다(키스 기타 등등). 청소년용 게임인 청춘연가에는 키스가 존재하고 성인용 게임인 캠퍼스러브스토리에는 은밀한 장소에서의 하룻밤(?)까지 존재한다. 그럼 애정 표현에 관해 이야기를 해보자.

에베루즈에서

애정 표현은 오직 따뜻한 대화, 함께 하는 시간들, 그 이상도 이하도 없다. 이상적인 꿈의 나라에서의 모습은 마음과 마음이 통하는 오직 그것뿐이다. [illegible]

가장 보편적인 애정 표현(?)

청춘연가에서

키스는 물론, ???의 스케줄도 있다. 그러나 청소년용인 관계로 커트(?!). 흔히 할 수 있는 것은 키스 정도. 키스를 하기 위해서는 HUMOR가 높은 상태에서 음침한(?) 장소를 찾아야 하는데 공개적인 장소에서 키스를 하면 섬세한 그녀들은 상처를 받기 때문이다.

캠퍼스러브스토리에서

시내로 들어가면 잘 지어진 호텔이 있다. 호텔만 있는 것도 아니고 열심히 술을 먹여서 그로기 상태로 만들 수 있는 락카페 등의 술집도 있다. 키스 정도는 어느 정도의 수치만 가지고 있다면 가능하다. 게다가 음침한 장소(?)가 곳곳에 산재해 있기 때문에 장소 걱정은 하지 않아도 좋을 것이다.

POINT VS

그녀에게 쉽사리 애정 표현을 요구한다면 현실 생활이라면 뺨을 맞거나 채이겠지만 다행히도 가상 세계에서는 뺨을 맞거나 차이지는 않는다. [illegible] 수치라는 것이 떨어지게 된다.

애정도 친근감 등의 수치를 적정 수준 이상 유지시켜야만 행복한 결말을 맞을 수 있다는 것을 기억해야 한다. 에베루즈를 제외시키고 캠퍼스러브스토리와 청춘연가를 비교해 본다면 청춘연가는 노래방에서 키스를 하는 것이 대표적이다. 고교생을 데리고 여관에 가거나 술집에 간다는 것은 있을 수 없는 일이니까.

그러나 캠퍼스러브스토리에서는 조금 과감해져도 된다. 그녀와의 수치만 높다면 어디서나 가능하다. 구경꾼쯤은 문제가 안된다.

그녀를 나만의 여자로 만들기

레벨 2를 실천하기 위해서 실습을 하려면 준비가 필요하다. 레벨 1의 경우에는 사실 처음 만나는 사람들과도 연습을 할 수 있다는 것이 장점이 있었으나 레벨 2는 이미 친한(?) 혹은 애정 수치가 평균 이상인 애인(?)을 만들어야 한다는 것이다. 그렇지만 가상 세계에서는 일정한 시간 이상 플레이한 게임만 있으면 되므로 별로 힘들지 않을 것이다.

캠퍼스러브스토리에서

캠퍼스러브스토리에서 레벨 2

멋지게

의 수치를 활용하려면 4년 중에서 3년 정도를 플레이하고 있어야 한다. 중요한 수치인 '화술'과 '미모'는 '공부'와 '미용실'의 이용을 통해서 올릴 수 있다. 특히 돈을 좀 더 들여서 최신 유행의 머리를 하는 것이 수치에 도움을 줄 수 있는 일이다. 터프함을 보여줄 수 있는 이벤트들도 많이 등장한다. 특히 과묵하고 듬직함을 나타낼 수 있는 애란과의 이삿짐 나르

게임 적인 측면

① 인원 & 스케줄

이 세 가지 게임을 게임적인 요소에서만 살펴본다면 다음과 같은 결과를 얻을 수 있다.

우선 총 출현 인원이 많은 것으로 따진다면 청춘연가가 가장 높지만 각각 개성적인 성격을 가진 면에서 보면 캠퍼스러브스토리가 약간 높다.

스케줄의 편리도 면에서도 청춘연가와 캠퍼스러브스토리가 높은 편이다. 에베루즈의 스케줄 편성은 연애보다는 육성에 치우친 것으로 연애를 하려면 고난이도의 플레이가 필요함은 물론 마우스의 잦은 선택이 필요하다는 것도 약간 단점에 속한다.

② 그래픽 & 사운드

그래픽과 사운드를 비교해 본다면 상당한 우위에 있는 것이 에베루즈. 한글화된 주제가와 초판에 한정되어 증정하는 음악 CD가 있는 것만으로도 정성을 들였다는 느낌이 확실하게 드러난다.

	에베루즈	청춘연가	캠퍼스러브스토리
총 출현 인원	11+ a	36명	10
동시 연애 가능 인원	3 + a	20	5
이벤트 횟수	전후반부 50회 이상	1년 동안 20~30회	4년 동안 30회 이상
엑스트라겸 경쟁자	약5명	약5명	약8명

	에베루즈	청춘연가	캠퍼스 러브스토리
그래픽	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♡
사운드	♥♥♡	♥♥♥♥	♥♥
난이도	♥♥♥	♥♥♥♡	♥♥♥♥

그러나 출연 인원이 한정되어 있고 이벤트가 많긴 하나 후반부에서는 획일화된 느낌을 지울 수 없다.

그에 비해 청춘연가와 캠퍼스러브스토리는 절대적인 멀티 시나리오를 지원하여 여러 사람과의 대화에 상당한 비중을 두고 있으며 한명 한명의 개성적인 성격이 드러나는 점은 상당히 마음에 든다.

특히 36명의 엑스트라와 함께 하는 청춘연가나 10명의 여인들과 다양한 연애를 즐길 수 있는 캠퍼스러브스토리의 경우 한국적인 색채를 가지고 있어서 더욱 재미를 더하고 있다.

기 이벤트는 상당히 좋은 효과를 지닌다. 터프함을 나타낼 곳은 역시 고백(!) 장면일 것이다.

청춘연가에서

청춘연가에서는 미모는 올릴 수 없지만 지력을 올려서 여러 곳을 돌아다니는 것은 가능합니다. 터프하게 키스를 하는 것은 장소에 따라서 즉효일 수도 있지만 아닌 경우가 더 많다. 청춘연가에서는 터프한 것은 약간 취약(?)일 수도….

에베루즈에서

주인공의 터프한 모습을 보고 싶다면 체력을 올려 주는 것이 중요하다. 체력이 떨어지면 터프는커녕 유약한 모습을 보이게 되고 결국 궁극적인 목적인 노이슈의 여성화를 이루지 못하게 된다. 체력이 올라가야만 회복마법을 올릴 수 있다는 것도 잊으면 안된다. 이벤트를 통해 발산되는 멋진 주인공의 모습을 보려면 충분한 휴식과 운동을!

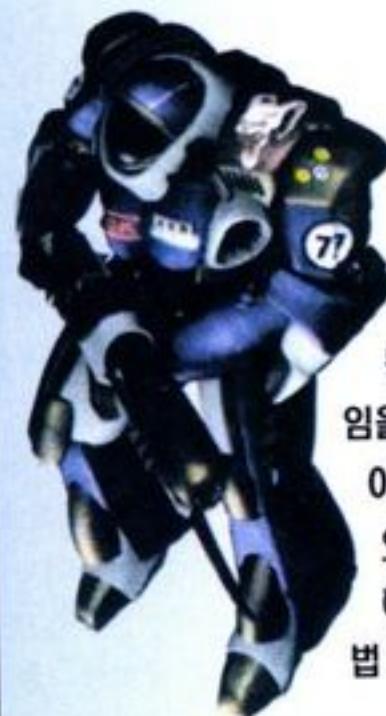
그대가 나와 결혼해 준다면

세 가지 세계를 통해서 열심히 연애에 관한 이야기를 나누어 보았다. 물론 이것 말고도 많은 이야기들이 있지만 시간 관계상 다음으로 미루도록 하자.

"그대가 나와 결혼을 해준다면 나는 그대의 종이 되어도 좋아."

청혼가의 한 구절이다. 여자는 남자의 여왕인 것만은 아니지만 상대방을 존중하는 마음가짐만이 상대방과의 즐거운 추억을 위해서 필요하다는 것은 맞는 말일 것이다. 이상으로 초필살 연애 박사의 강의를 마친다.

게임강좌

왕초보 시리즈

전략 시뮬레이션 I

요즘과 같이 다양해진 게임은 그 분류 역시 게임만큼이나 다양합니다. 아케이드와 어드벤처로 나뉘던 몇 년 전과는 그 상황이 전혀 다르게 발전된 것이지요. 그러나 새롭게 등장한 이 시뮬레이션이라는 장르는 액션게임만 해 오던 유저에게는 아주 당혹스럽기만 합니다. 게임을 어떻게 하는지 모르니까요. 대충 마우스를 이리저리 끌어 보지만 조금도 재미가 없습니다. 그러나 이런 장르에 대해서 약간의 지식만 가지면 같은 게임이라도 아주 재미있게 즐길 수 있습니다. 이제 앞으로 게임파워와 함께 시뮬레이션과 롤플레잉을 중심으로 한 각 장르의 특징과 플레이 방법에 대해서 알아보기로 할까요? 이번 호에는 전략 시뮬레이션의 기본적인 진행 방법과 전투, 생존 방법 등 대략적인 관리 방법에 대해 이야기해 볼 것입니다.

글: 새벽기획 기획팀장

전략 시뮬레이션이란?

실제와 동일한 환경과 방법을 제공하는 다소 어려운 게임 장르로 시뮬레이션이 있습니다. 대표적인 것으로는 MS사의 비행 시뮬레이션 시리즈가 있는데 실제 경비행기를 조종하는 것과 똑같은 계기판과 비행기 조종 방법, 항공 역학에 충실한 진행까지 실제 비행기를 탄 것과 다를 것이 없는 환경을 게이머에게 제공합니다.

이러한 시뮬레이션 장르에

게임의 메인 프레임

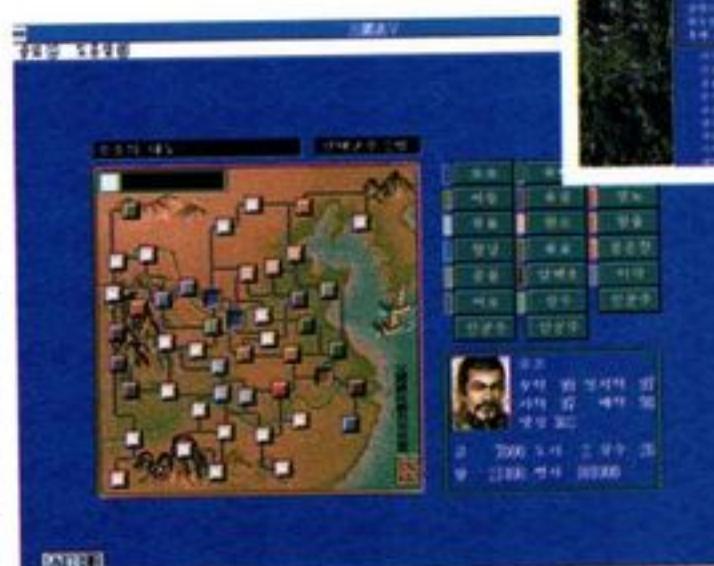
'전략'이라는 명칭이 더해진 전략 시뮬레이션은 게이머가 하나의 국가 또는 민족, 종족을 맞아 다른 국가나 민족, 종족과 전쟁을 치르는 것입니다. 전쟁의 방법은 게임에 따라 도끼와 화살, 발석차 등을 무기로 사용할 수도 있으며 단순히 주먹과 힘 또는 탱크, 전투기, 전함 등의 특색 있는 장비들을 다룰 수 도 있습니다.

전략 시뮬레이션의 가장 큰 특징은 하나가 아닌 많은 캐릭터를 조정해야 하며 단순히 전투만 하는 것이 아니라 동맹이라는 연합 관계를 맺는 등의 외교 활동까지 펼쳐야 한다는 점이 색다른 점입니다.

전략 시뮬레이션의 종류

전략 시뮬레이션은 그 진행 방법에 따라 리얼타임(Real Time)과 턴(Turn) 방식, 보드(Board) 방식 등으로 크게 나눌 수 있는데 대표적인 게임으로는 워크래프트(리얼타임), 삼국지(턴 방식)가 있습니다.

리얼타임 방식은 게이머와 상대방(적)의 진행이 동시에 이루어지며 건물의 건설 과정과 전투 등에서 시간이 적절히 소요되는 방식을 말합니다. 리얼타임 방식은 가장 현실적인 전략 시뮬레이션이라 할 수 있으며 워크래프트와 C&C, 에너미네이션 등이 대표적입니다. 이중 에너미네이션과 같이 전투보다는 건물을 짓고 도시를 구성하며 각각의 물자 이동 등 '관리'에 치중된 빌드(Build)형 게임도 이에 포함할 수 있습니다. 리얼타임 전략 시뮬레이션은 주로 전투가 게임의 중심이 되며 전투를 위한 건축과 관리가 부수적인 게임 요소로 등장합니다. 전투시에는 게이머가 캐릭터 하나 하나를 적절히 배치하고 직접 공격 명령이나 엄호 명령을 주어야 하며 캐릭터마다 고

장수의 개인정보를 매번 확인하고 적절한 장수를 선택해 전투에 임해야 합니다

게임을 시작할 때 게이머가 사용할 군주를 직접 선택합니다. 군주의 여러 면을 고려해야 실질적인 게임에서의 전략을 정확히 세울 수 있습니다

유의 공격 방법과 각기 다른 공격력을 갖게 됩니다.

리얼타임과 반대적인 개념으로 턴 방식의 전략 시뮬레이션은 장기나 바둑과 같이 게이머가 자신의 캐릭터를 이동한다거나 건축 등을 시행한 뒤 상대방의 캐릭터 이동과 건축이 이루어지며 다시 게이머에게 명령 권한이 넘어오는 방식으로 진행됩니다. 이러한 턴 방식의 전형적인 형태는 삼국지에서 볼 수 있으며 턴 방식의 경우 전투뿐 아니라 외교, 무역 등의 부가적인 요소가 게임에 중요한 역할을 하게 되며 전투는 게이머가 캐릭터들의 위치를 설정하면 적군과 자동으로 전투를 하고 그 결과만을 화면에 보여줍니다.

기본적인 생존법

전략 시뮬레이션은 일반적으로 전투를 통한 영토 확장이 주된 목적입니다. 때문에 아케이드 게임의 단순한 전투, 격투와는 달리 전략 시뮬레이션에서는 캐릭터 즉, 게이머의 종족과 건물, 자원의 관리, 동맹과 외교가 상당히 중요한 역할을 하게 됩니다.

특히 리얼타임 전략 시뮬레이션은 전투의 승패 여부가 게이머가 적절한 자원을 얼마나 확보하는가에 달려 있으며 전투뿐 아니라 이러한 자원 비축과 높은 공격력의 캐릭터를 만들기 위한 건물 또는 장비를 건축하고 만드는 일을 부지런히 해야 합니다. 워크레프트의 경우 황금과 나무, 오일(해전의 경우) 비축이, C&C의 경우 광물의 비축이 게이머가 만들 수 있는 캐릭터들의 종류와 수에 직접적인 영향을 주며, 전투력을 증가시키기 이전에는 적절한 수준의 방어 상태를 구축한 뒤 필요한 건물과 장비를 만들고 이후 진행하고 있는 스테이지에 적합한 캐릭터를 만들어 공격에 들어가는 것이 승패의 중요한 요인이 됩니다.

턴 방식의 경우에는 리얼타임 방식과는 달리 자원보다는 군사의 관리와 팀의 리더 관리, 외교와 무역, 작전 등에 좀더 중요한 비중을 두어야 하고 전투보다는 게이머가 관리하고 있는 국가나 종족의 발전에 승패가 좌우되는 경우가 많으며 이러한 발전은 무역이나 외교 등을 통해 이루어집니다. 물론 전투 과정이 없지는 않으므로 군사들에게도 신경을 써야 하지만 리얼타임과 같이 모든 캐릭터들을 하나 하나 만들어 나가는 것이 아니라 해당 그룹의 전투 캐릭터들의 리더를 적절히 관리하여 공격력이나 방어력, 지력 등을 높여 주는 것이 중요합니다.

전투 장면으로 장수가 가지고 있는 능력치에 따라 다양한 진형을 구사합니다

군사의 조언을 받습니다. 제갈량은 삼국지에 등장하는 최고의 군사로 컴퓨터로부터의 조언이지만 게임을 진행하는데 중요한 지침 역할을 합니다

매년 초에 위하 장수들과 회의를 통해 당해의 목표를 설정합니다

지피지기면 백전 백승

전략 시뮬레이션은 리얼타임 방식과 턴 방식에서 전혀 다른 게임 진행 양상을 보여주고 있습니다. 여기서는 이 두 가지 방식을 비교하며 각 게임에서 승리하는 중요하고 공통적인 요소들을 설명할 것입니다.

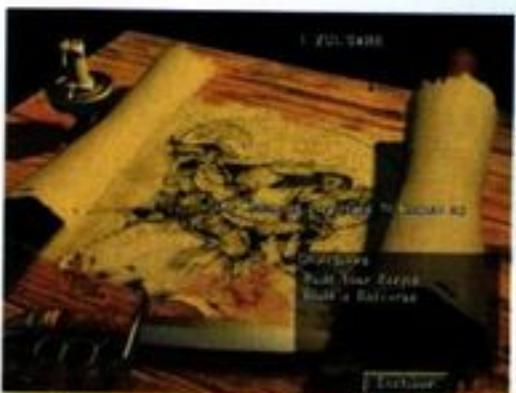
★ 리얼타임

리얼타임 전략 시뮬레이션에서는 일반적으로 다음과 같은 방법으로 게임을 진행하면 무난히 정해진 미션을 마칠 수 있습니다. 무엇보다도 미션의 파악이 중요합니다. 적 캐릭터를 아무리 많이 죽인다고 해도 미션이 끝나지 않을 경우가 있으며 가령 지정된 만큼의 자원을 모아야 할 경우 가급적 방어적인 작전을 구사해야 하는 등 주어진 미션에 충실한 게임 진행만이 다음 스테이지로 넘어갈 수 있는 디딤돌이 되는 것입니다.

삼국지에서 볼 수 있는 여러 이벤트 화면으로 게임을 지루하지 않게 하는 양념과 같은 역할을 합니다

상대방의 진영을 정확히 파악할수록 공격의 성공 확률이 높아집니다. 일반적으로 적 진영은 탐색을 해야만 지형과 적들의 위치를 알 수 있게끔 되어 있습니다. 그러므로 본격적인 공격에 들어가기 전에 탐색 팀을 구성하여 지형 지물을 확인합니다.

게이머의 캐릭터가 가지고 있는 특성을 정확히 이해하는 것이 중요합니다. 워크레프트 류의 경우 캐릭터들인 단순한 보병과 궁수는 비슷한 공격력을 가지고 있지만 보병은 근거리 공격에 유리한 반면 적의 장거리 공격에 취약하고 궁수는 장거리 공격에 강한 반면 적의 근거리 공격에 약하고 캐릭터의 업그레이드 한계 또한 다르므로 미션에 적합한 캐릭터를 만들고 업그레이드하는 것이 그만큼 중요한 것입니다.

마지막으로 자원의 관리와 운영을 효율적으로 해야 합니다. 단순히 하나의 광물만을 취득해야 하는 게임의 경우에는 조금 신경을 소홀히 해도 무방하지만 워크레프트나 에너미네이션과 같이 다양한 자원을 동시에 취득해야 하는 경우에는 게이머가 만들고자 하는 캐릭터와 건물에 적합한 자원을 집중적으로 취득해야 합니다. 또한, 상대방의

게임에 들어가면 해당 스테이지에서 달성해야 할 미션을 보게 됩니다. 이 미션을 달성하지 못하면 스테이지를 깰 수 없는 것은 당연하겠지요?

게임 진행을 위해 적절한 자원을 취득해야 하고 캐릭터를 만들고 업그레이드하기 위해 필요한 건물을 지어야 합니다

자원을 봉쇄해 자원을 취득할 수 없게 할 수만 있다면 미션의 승리는 게이머의 것이 될 것입니다.

★ 턴 방식

턴 방식 전략 시뮬레이션의 경우 게임 진행의 중요도가 리얼타임과는 조금 다르므로 다음과 같은 사항에 주의를 기울여 게임에 임해야 합니다.

턴 방식은 게이머와 상대방이 번갈아 가며 게임을 진행하므로 무엇보다도 게임 진행 과정에서 불필요한 동작을 삼가는 것이 유리합니다. 즉, 게이머의 캐릭터를 적절한 장소에 위치시키는 과정에서 불필요한 동작은 적에게 유리한 위치를 빼앗길 수 있습니다. 또, 턴 방식의 경우 다양한 업그레이드 방법을 제공하므로 단순히 캐릭터나 건물, 자원에 대한 획득과 보존에 대한 관리보다는 무역과 담합, 회유 등의 적들과의 교류에 좀더 신경을 써야 합니다.

게이머가 사용할 캐릭터들의 공격력과 방어력 기타 능력치를 정확히 판단하고 특성을 고려하여 전투에 임해야 승리할 수 있습니다. 또한 캐릭터들을 정확히 다뤄야 하는 것은 두말할 필요도 없겠지요

또, 리얼타임에 비해 시간이 많이 걸리는 게임인 듯 느껴지지만 하나의 스테이지가 다음 스테이지와 연결되고 게이머의 전투력과 자원, 외교 관계 등이 게임을 완전히 끝날 때까지 유지되므로 오히려 짧은 시간 안에 전투에서 이겨야 나머지 게임을 유리하게 이끌 수 있습니다.

마지막으로 전보다는 전략적인 면에 치중해야 합니다. 예를 들어 영토를 점령해 나갈 경우 다음 영토를 좀더 손쉽게 점령할 수 있는 지리적 영향을 고려하고 게임에 들어가기 전에 초기 전투에서 적은 손실로 영역을 확대할 수 있는 장기적인 전략을 세워 두어야 합니다.

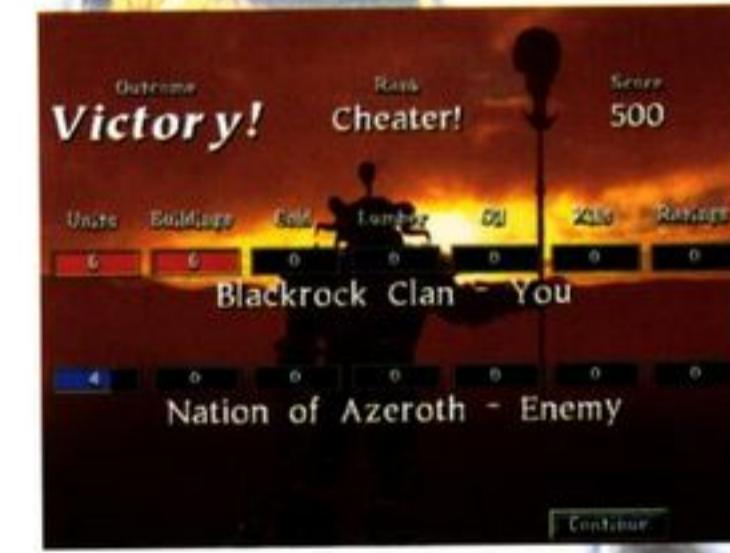
좋은 전략 시뮬레이션 게임 고르는 법

전략 시뮬레이션 게임의 대부분이 네트위크를 지원하지만 대부분 게이머의 상대는 컴퓨터가 되기 바련입니다. 컴퓨터는 사람이 지휘를 하듯 지능적이어야 하며 게이머가 세운 전략보다 한 수 앞을 내다 볼 수 있는 능력을 갖추어야 합니다. 즉, 전략 시뮬레이션에서 컴퓨터의 역할은 또 다른 게이머로서 사람과 같은 행동과 사고를 하는 것이 가장 흥미 있는 게임 진행을 하게 합니다. 전략 시뮬레이션을 선택할 때 가장 중요한 것이 바로 이러한 면입니다. 즉 게임엔진이 얼마나 현실성 있고 능동적인 행동이 가능하며 게이머의 전략을 익혀 반격할 수 있는 인공지능형의 게임이야말로 선택의 최우선 기준이 될 수 있습니다.

또 다른 선택 기준으로 그래픽적인 요소를 꼽을 수 있습니다. 물론 전략 시뮬레이션 이외의 다른

적들의 진영을 정확히 파악하기 위해 탐색 팀을 구성하거나 정찰 캐릭터 등을 이용하는 것이 실패 없는 공격을 뒷받침 해줍니다

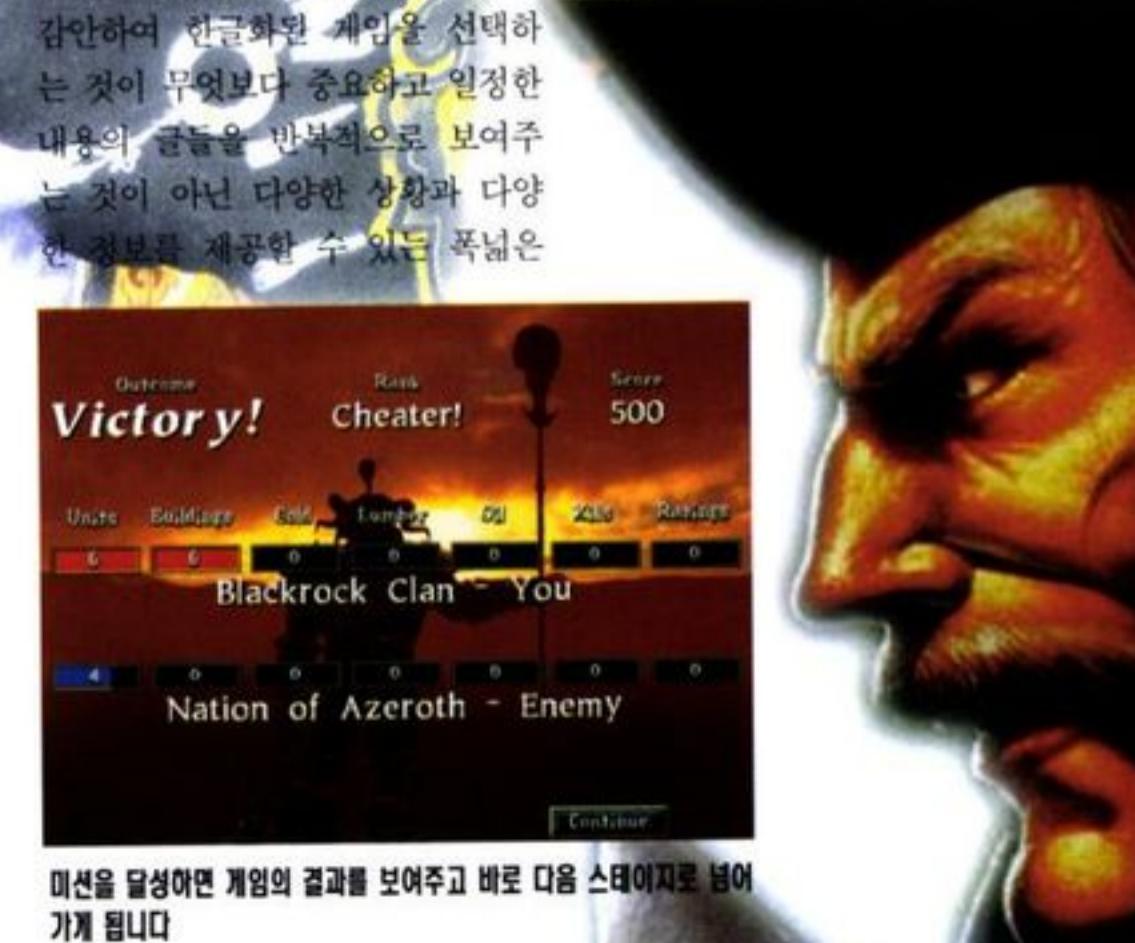
게임에서도 화면에 보여지는 그림(그래픽)은 상당히 중요한 역할을 합니다만 장시간 컴퓨터와 대전해야 하기 때문에 캐릭터의 모습과 건물, 배경, 지형의 표현 등이 지루하지 않을 정도로 다양하게 변화하고 깔끔할 필요성이 있으며 그때 그때의 게이머 상황과 적군의 상황, 자원 상태, 진행 정도 등을 한눈에 알아 볼 수 있는 다기능 정보 표시 부분을 가지고 있는 인터페이스가 게이머에게는 큰 도움을 줄 것입니다.

리얼타임 방식의 전략 시뮬레이션 게임의 경우는 게임의 특성 또한 고려되어야 할 부분입니다. 턴 방식에 비해 전투적인 성향이 강한 리얼타임 방식인 경우 단순한 전투 이외에도 부수적인 작업이 전체 게임에서 양념과 같은 역할을 하며 작전을 세우고 진행할 필요성을 갖게 합니다. 반면 턴 방식의 전략 시뮬레이션 게임을 고를 때는 주로 문자를 통해 게임이 진행되는 점을 감안하여 한글화된 게임을 선택하는 것이 무엇보다 중요하고 일정한 내용의 글들을 반복적으로 보여주는 것이 아닌 다양한 상황과 다양한 정보를 제공할 수 있는 폭넓은 게임 데이터를 가지고 있는 게임일수록 좋은 게임입니다.

미션을 달성하면 게임의 결과를 보여주고 바로 다음 스테이지로 넘어가게 됩니다

마치며

작년과 올해 게임 랭킹 상위권을 다투었던 게임이 모두 전략 시뮬레이션이었다는 사실은 이 장르의 게임이 얼마나 현실적이고 흥미진진하며 게이머로 하여금 게임에 몰두할 수 있게 하였는지 짐작할 수 있습니다.

전략 시뮬레이션은 그동안 다소 지루한 감이 있던 어드벤처나 롤플레잉 장르, 단순하기만 한 액션 아케이드 장르를 적절하게 혼합해 놓은 형태로 장기와 바둑이 몇 백년 동안 우리 곁에서 사랑받는 이유와 같은 맥락으로 생각할 수 있습니다. 하지만, 대부분의 전략 시뮬레이션이 가장 넓은 유저 층인 중, 고등학생에게는 다소 어려운 감이 없지 않았으며 특히 리얼타임 전략 시뮬레이션의 경우 한글화된 것이 드물다는 점이 게이머들이 손쉽게 다가설 수 없었던 이유였겠지요?

그러나 지금까지 설명한 내용을 토대로 그간 먼지가 쌓이도록 처박아 두었던 전략 시뮬레이션을 다시 설치하고 그 중독성 있는 게임 속으로 빠질 수 있는 작은 도움이 된다면 필자에게도 즐거운 일이겠지요.

BBS의 숨은 보물, 에뮬레이터

패미콤 에뮬레이터

닌텐도가 게임기 업계의 황제 자리에 오를 수 있었던 것은 패밀리 컴퓨터(이하 패미콤)가 대 히트하며 훌륭한 게임들이 많이 발매되었기 때문이다. 엄청난 그래픽의 게임들이 난무하는 요즘과 비교하면 초라해 보일지 모르지만 패미콤 게임은 유저를 끌어당기고, 한번 빠져들면 헤어나지 못할 정도의 독특한 매력이 있다. 그래픽만 화려하고 쉽게 질리는 게임들이 늘어나고 있는 지금 패미콤 에뮬레이터를 통해 왕년의 명작들을 즐겨 본다면 게임의 진정한 재미가 무엇인지 느낄 수 있을 것이다.

패미콤 (Family Computer)이란?

83년 발매 이후 가정용 게임기 중 최고의 자리를 지키며 지금의 닌텐도를 만든 게임기 패미콤은 다양하고 재미있는 소프트웨어가 최고의 장점이다. 당시 패미콤은 경합을 벌이던 게임기들 중 성능은 떨어지지만 재미있는 소프트웨어가 많은 장점을 무기로 하여 라이벌 게임기들(메가드라이브, PC엔진 등)을 제치고 당당히 왕좌의 영예를 누렸다. 4가구에 1대씩은 패미콤을 보유하고 있었을 정도로 엄청난 인기를 누리며 90년 초반까지 수많은 명작 시리즈들을 출시했다. 현재 최고의 인기 RPG인 「드래곤 퀘스트」 시리즈와 「파이널판타지」 시리즈, 명작 액션게임 「록맨」 시리즈, 「악마성」 시리즈 등이 모두 패미콤에서 탄생된 것이다.

다양한 종류의 패미콤 에뮬레이터

2년 전 패미콤 에뮬레이터가 처음 등장했을 때는 속도가 느릴 뿐만 아니라 음악도 나오지 않고 실행되지 않는 게임도 있는 등 형편없는 성능이었지만 꾸준히 버전업이 되면서 실제 게임기 이상의 성능을 지닌 에뮬레이터가 만들어졌다. 패미콤 에뮬레이터는 PC엔진 에뮬레이터와는 달리 상당히 다양한 종류가 있는데 INES, PASOFAMI, NESticle 등 제작자도 다르고 성능도 조금씩 차이가 있어서 유저들은 선택의 즐거움을 누릴 수 있었다. 속도가 빠른 기종, 음악이 뛰어난 기종, 선택 옵션이 많은 기종 등이 있지만 현재는 NESticle이 패미콤 최강의 에뮬레이터로 인정받고 있다. 이번에 소개할 에뮬레이터도 바로 NESticle이다.

NESticle의 성능

현재 Ver 0.34까지 등장한 NESticle(이하 NES)은 윈도95용과 도스용 실행 프로그램이 따로 있어 편리한 인터페이스를 제공하고 있다. 윈도용은 다이렉트X를 지원하며 인터넷을 통해 모뎀 플레이가 가능하고 베사2.0 지원과 PCM, 사운드 블레스터를 지원하는 등 유저의 편의를 생각한 배려가 돋보인다. 486 이상 사용자라면 누구나 쾌적하게 즐길 수 있고 386

실행에 꼭 필요한 명령들

명 령	설 명
LOAD ROM	게임 파일을 읽어 들인다. 유저가 보유한 게임들의 제목이 나열된다.
FREE ROM	게임 데이터를 지우고 에뮬레이터 초기 상태로
DIRECTORIES	세이브 파일, PCX파일, LOG파일, PATCH 파일 등이 들어 있는 디렉토리를 알려준다.
SAVE PCX	멋진 장면이 나왔을 때 화면을 캡처할 수 있다.
SAVE PALETTE	현재 게임에 사용된 색상의 팔레트를 저장한다.
EXIT	에뮬레이터를 끝낸다.
RESET	게임 초기 상태로. 게임기의 리셋 버튼에 해당한다.
PAUSE	게임을 잠시 멈춘다.
ROM PATCH	에러가 생긴 ROM 데이터의 패치 파일을 사용한다.
SAVE STATE	게임을 저장한다. 저장 데이터는 *.STA, *.ST1, *.ST2...의 형식으로 만들어진다.
NES MOVIE	NESticle만의 특수기능. 게임 화면을 녹화한다. -RECORD : 게임 화면을 녹화 -PLAY : 녹화한 화면을 감상 -STOP : PLAY를 중지한다.
MASSAGES	현재 에뮬레이터가 실행되는 환경을 보여준다.
WAVE OUT	웨이브 출력
REDEFINE INPUT	DEVICE1과 DEVICE2가 나오는데, 버튼을 설정하는 명령이다. 버튼을 잘 설정하면 키보드만으로 2인용 게임을 즐기는 것이 가능하다.
RESOLUTION	게임 화면의 해상도 조정
HES TIMING	프레임 수의 조정
SOUND	사운드, PCM음원, 노이즈 등을 조정
HIDE GUI	명령어 표시를 없앤다. 스페이스 바와 같은 역할
SHOW FPS, SHOW CPU	현재 FPS와 CPU의 속도를 나타낸다.

사용자도 램이 8MB 이상이면 게임을 즐길 수 있다. 현재 PC통신 자료실에는 여러가지 종류의 확장자를 가지는 패미콤 에뮬용 소프트가 있는데 NES는 몇몇 게임들에서 데이터 에러(화면이 깨지거나 음악이 안 나오는 현상 등)가 나는 것을 제외하고는 모두 실행이 가능하다.

NESticle 구하기

아래의 동호회 자료실에서 대부분의 에뮬레이터와 데이터를 구할 수 있고 공개 자료실에도 데이터가 있으니 찾아보자.

BBS	포럼	GO명
하이텔	게임기동	GAMER
하이텔	고전게임동	CGAME
천리안	환상빌리지동	FANTA
나우누리	순수게임사랑동	PGF

NESticle 실행하기

NES는 타 에뮬레이터들과는 달리 아주 편리한 환경을 제공한다. 지금까지의 에뮬레이터들은 별도의 실행 소프트웨어를 사용하지 않고 에뮬레이터 자체의 실행 파일만으로 즐기려면 실행명령+게임 파일명 등을 일일이 입력해야 하는 번거로움이 있었지만 NES는 실행 명령만을 사용하면 별도의 윈도 화면이 제공되고 마우스를 클릭하는 것만으로 여러 게임들의 실행과 옵션 지정 등이 가능하다(도스용).

실행 파일명:NESticle.EXE(도스)
NEStcl95.EXE(윈도95)

에뮬레이터를 실행하면 파란 화면이 나온다. 여기서 스페이스 바를 누르면 손 모양의 아이콘이 나오고 명령을 실행할 수 있다.

게임의 사용버튼

에뮬레이터	게임기
방향키	방향키
ENTER	조이패드의 START버튼
TAB	조이패드의 SELECT버튼
ALT	조이패드의 1번
CRTL	조이패드의 2번

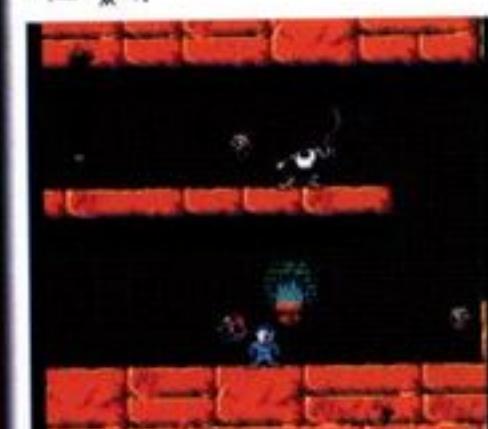
패미콤 에뮬레이터 추천 게임

패미콤 에뮬레이터에는 왕년의 명작 소프트들이 많이 있다. 드래곤퀘스트, 파이널판타지 시리즈는 물론이고 천지를 먹는다, 록맨, 사라만다 등 그 수는 헤아릴 수가 없을 정도이다.

파이널 판타지 3

파이널판타지 시스템이 정립된 작품. 패미콤 마지막 작품이기도 한 3탄은 패미콤 RPG 사상 최고의 그래픽과 효과를 사용했다. 다양한 직업을 사용하는 잡 체인지 시스템이 최초로 도입되었으며 엄청나게 넓은 맵과 다양한 이벤트는 압권.

록맨 4

극악의 난이도를 자랑하는 록맨의 4번째 시리즈. 귀엽지만 강력한 록맨을 조종해서 세계를 정복하려는 와이리 박사를 쳐부수는 것이 목적. 스테이지의 보스를 물리치면 그 보스의 무기를 사용할 수 있는 독특한 시스템이 사용되었다. 현재 차세대 게임기까지 시리즈가 이어지고 있다.

별의 카비

닌텐도의 명작. 무엇이든 먹어 치우는 카비의 귀여운 동작은 보고만 있어도 웃음이 나온다. 패미콤용 게임 중 최고 용량인 6M를 사용했으며 완성도가 상당히 높은 명작 액션게임이다. 에뮬레이터의 종류에 따라 그래픽이 깨지는 경우도 생긴다.

천지를 먹는다

동명의 만화를 원작으로 한 RPG. 유비를 주인공으로 해서 삼국지의 내용을 RPG로 즐길 수 있다. 멋진 캐릭터들이 다수 등장하며 2탄까지 나와 있다. 삼국지를 좋아하는 유저나 만화를 본 유저 모두 즐겁게 빠져들 수 있다. PC용으로는 「탄식천지」라는 제목으로 유사품(?)이 나와 있다.

사라만다

코나미의 명작슈팅 「그라디우스」 시리즈의 하나. 2인 동시 플레이가 가능하며 파워업 아이템을 모아 원하는 무기를 사용할 수 있다. 거대한 보스들이 다수 등장하며 종, 횡스크롤이 모두 도입된 최초의 슈팅게임이다. 점점 넓게 퍼지는 리플레이저는 유명하다.

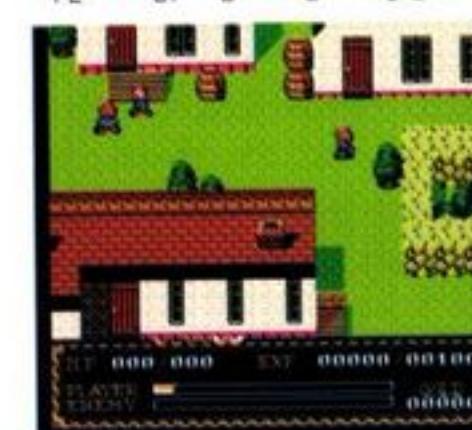
이스 2

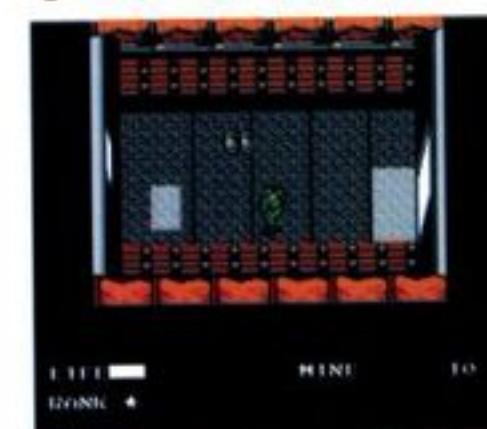
액션 RPG의 최고봉 이스 시리즈를 패미콤 에뮬로 즐길 수 있다! PC용 이스 2 스페셜의 원작이며 시리즈 중 최고의 난이도와 인기를 자랑한다. 이스 2의 히로인 리리아는 수많은 유저들을 두근거리게 만든 초 인기 캐릭터이다. 적에게 몸을 부딪치는 방법으로 공격하며 5단계의 체계적인 아이템, 마법 시스템이 사용된다.

마이티 파이널 파이트

파이널 파이트의 캐릭터들을 SD로 만든 격투 액션. 3인의 캐릭터 중 한 명을 골라 플레이할 수 있으며 원작에 뒤지지 않는 뛰어난 액션성과 격투를 즐길 수 있다. 원작에는 없었던 필살기가 캐릭터마다 하나씩 있어서 새로운 감각으로 즐길 수 있다.

드래곤퀘스트 3

드래곤퀘스트 시리즈 중 최고의 인기작. SFC로 리메이크 버전이 나와 있다. 그래픽을 보면 "이게 뭐야~" 하는 유저가 있을지 모르지만 한번 게임을 즐기면 그만둘 수 없는 독특한 묘미가 있다. 마법 시스템과 동료 직업 바꾸기 시스템이 사용되었으며 마왕 바라모스와 대마왕 조마를 물리치기까지의 장대한 스토리가 돋보인다.

메탈기어

PS용으로 개발 중인 메탈기어 시리즈의 최초의 작품. 실제를 방불케하는 수많은 무기들의 사용과 빼어난 스토리는 유저들의 손에 땀을 쥐게 만든다. 주인공 솔리드 스네이크는 인질들을 구출하고 전투 병기 메탈기어를 폭파시키기 위해 단신으로 적의 소굴에 잠입한다.

새로운 게임 제작 툴로 승부한다!

밀레니엄 소프트

개발에 대한 의욕만으로 우후죽순 솟아났다가 빛도 보지 못하고 금방 사장되어 버리는 것이 우리나라 게임 개발의 현실이다. 그러나 최근 다양한 경험과 노하우, 자본력을 가지고 새롭게 등장하는 '다크호스' 개발사들이 하나둘 눈에 띄면서 유저들의 기대를 모으고 있다. 밀레니엄 소프트도 그러한 기대 개발사 중의 하나로 경영과 제작 노하우로 게임시장 석권을 노리고 있다.

신세대 창업의 꿈 실현

최근 들어 창업을 꿈꾸는 사람들이 많지만 아이디어가 있으면 자금이 없고, 자금이 있으면 아이디어가 없는 경우가 많다. 또한 창업을 했다 하더라도 남들보다 앞서지 않으면 절대 살아남지 못하는 것이 업계의 현실이다.

지난 97년 1월 자본금 5천만원으로 새로이 게임업계에 명함을 내민 밀레니엄소프트의 이은조 대표(28)는 서울대 사회학과를 졸업하고 이벤트 회사를 다니며 '기획'을 배우고 증권회사를 다니며 '금융' 실무를 배워 게임 개발사를 설립하는데 성공했다. 종업원 7명에 20여평의 아담한 사무실을 차리고 업계에서 잘 알려진 최호생 팀장을 스카웃, 이은조 대표가 기획과 영업을 담당하고 최호생 실장이 기술을 담당하는 투톱 형태를 구축했다.

이은조 대표는 "좀 질이 떨어지지만 국산이니까… 하는 심정으로 국산게임을 구입하던 국내 게임 매니아들에게 정말 좋은 우리게임을 만들어 주자는 취지에서 게임 개발을 시작하게 되었다"고 말하면서 정말 재미있고 좋은 게임만이 살아남는 시대가 바로 눈앞에 도래하고 있다고 강조한다.

이러한 위기의식 속에 밀레니엄 소프트가 내어놓은 것은 '디렉터 시스템'과 '게임 저작도구'에 의한 게임 개발이다. '좋은 아이디어가

대표 이은조 씨

좋은 게임을 낳는다'는 통념에서 벗어나 '좋은 제작 시스템이 좋은 게임을 만든다'는 표어 아래 게임 제작 시스템을 가장 중요한 요소로 자리매김하려는 도전적 시도를 보이고 있는 것이다.

게임 저작 도구

밀레니엄소프트에서 추진중인 프로젝트는 모두 4가지. 회사 내에서 자체 제작중인 것 2가지와 외주 형태로 일을 받아서 진행중인 작업 2가지다. 가장 주된 프로젝트는 게임 저작도구 위에서 구현되는 '천의 얼굴'이라는 복합 장르의 게임이다. 「스프리마」라 불리는 이 게임 저작도구는 이미 시장에 출시되어 있는 「RPG쯔꾸르」와 같은 게임 저작 도구이기는 하지만 실제 게임 제작에 쓰일 수 있도록 한 차원 높은 기술력을 구사한 것이다. 직접 시뮬레이션을 해 보면서 게임을 제작할 수 있기 때문에 보다 완성도 높은 작품을 기대할 수 있다는 장점이 있다.

기존의 제작방식은 개발 책임자가 과정을 단순히 관찰하고 관리하는 역할을 맡았던 것에 비해 저작도구 시스템은 디렉터가 개발의 전 과정을 통제하고 조율할 수 있도록 구성되어 있다. 재미있는 아이디어를 시나리오 형태로 정리만 하면 되며 그 이후는 저작도구 내의 맵 상에 캐릭터를 배치하고 플레이하는 과정만 거치면 직접 게임을 구현할 수 있는 것이다.

올해 말에는 이 저작도구를 상용화할 예정으로 있어 국내 개발사들이 좀 더 쉬운 작업 환경을 마련해 줄 수 있게 되었다. 또한 온라인 게임에도 응용할 생각이며 일본과 미국 시장으로의 수출도 계획하고 있다.

자체적으로 개발 중인 이 두 가지 프로젝트 외에도 비스코에서 기획한 머드게임의 개발과 조이블럭과 같은 교육용 게임도 함께 준비중이다. 아담소프트에서 제작하여 많은 반향을 불러일으킨 「컴백 태지보이스」의 외주를 맡은 것도 바로 밀레니엄 소프트였다. 7명이라는 작은 인원에도 불구하고 이렇게 왕성한 활동을 보이는 밀레니엄소프트의 저력이 기대된다 하겠다.

밀레니엄의 식구들

- ▶이은조(대표) ▶최호생(제작실장)
- ▶이세보(디렉터) ▶민정희(시각디자인)
- ▶곽철중(프로그램) ▶김양훈(그래픽)
- ▶손형탁(그래픽)

디렉터 시스템의 주인공

이세보의 「천의 얼굴」

디렉터 시스템

'이세보의 「천의 얼굴」은 '이세보'라는 게임 디렉터의 이름으로 된 수식어에서 알 수 있듯이 기획, 시나리오, 그래픽, 프로그래밍, 사운드에 이르는 전 과정을 전문 게임 디렉터에 의해 일괄 통제되어 만들어지는 통일성 있고 높은 완성도를 가져올 수 있는 제작 시스템이다.

이 디렉터 시스템은 '시드마이어의 「문명」'이 대표적인데 해외의 유명 영화의 경우와 마찬가지로 매니아들로부터 게임의 완성도에 대한 신뢰를 획득하기 위하여 도입된 것이다.

그래픽, 프로그래밍과 같은 전문 분야를 함께 조감한다는 것이 사실 힘든 일이지만 앞서 밝힌 게임 저작도구를 통해 무난하게 해결할 수 있다.

「천의 얼굴」의 캐릭터들

....

'이세보의 「천의 얼굴」'은 주요한 장르를 차용하여 혼용하는 방식을 채택하고 있다. 사용자들에게 편리한 인터페이스를 제공하는 장르만을 선정, 혼합한 것인데 그 두 축이 롤플레잉과 전략 시뮬레이션이고 다른 장르는 일정한 일관성을 가지고 결합하는 형식을 취하고 있다. 이 게임은 바깥으로는 혼합 장르라는 형식을 취하고 안으로는 게임 미학적으로 설계된 시나리오와 그래픽을 갖추고 있다. 이야기의 발빠른 전개와 이와 밀접하게 결합된 그래픽을 통하여 이 게임 특유의 고유한 스타일을 창조하고 있는데 배경 스토리도 장기간에 걸친 철저한 신화 분석을 통하여 이야기를 만들어 낸 것이다.

게임 「천의 얼굴」이라는 제목은 죠셉 켐벨이라는 유명한 비교 신학자가 쓴 신화 관련 책에서 인용한 것으로 전투에서 억울하게 숨져 간 1천명의 병사들을 뜻한다. 뮤 종족의 병사들이 가면을 쓴 마족들에 대항하여 싸우지만 1천명의 병사들이 모두 전사하고 그들의 시체와 장신구를 태운 자리에 나타난 한 자루의 검. 천명의 병사들의 영혼이 깃든 그 검을 들고 복수를 결심하는 내용이 담겨 있다.

게임의 그래픽이나 시스템은 모두 현재 출시되고 있는 게임과 비슷한 수준이다. 물론 3D 캐릭터에 던전을 갖추는 것도 기본이다. 중요한 것은 게임의 재미와 감동을 중요한 것이기에 밀레니엄소프트는 이 점에 중점을 두고 제작하고 있다.

이세보, 그는 누구인가?

「천의 얼굴」의 디렉터인 이세보씨는 연세대학교 사회학과를 졸업 후 영화 제작과 영화 미학을 연구하는 한국실업연구소에서 일을 하며 배운 영화 시나리오 작성과 촬영 기술, 애니메이션 기술, 이벤트 회사에서 배운 기획 능력 등, 다양한 능력을 골고루 갖춘 종합 엔터테이먼트 맨(?)이다.

초등학교 시절부터 게임 디렉터로서의 자질을 보이기 시작한 이세보씨는 게임 만들기를 좋아해 말판 게임이나 브루마블과 같은 게임을 50여 개나 직접 제작, 친구들로부터 부러움을 한 몸에 받았다. 이때부터 게임 제작자로서의 싹이 보였던 것이다.

중학교에 들어가서는 컴퓨터를 배우기 위해 학원을 다녔는데 알고 보니 자격증 취득 전문 학원이라 흥미를 잃고 한동안 컴퓨터를 멀리했다. 이후 대학교에 들어가서는 학교 공부보다는 영화 제작사, 애니메이션 회사, 지금의 이은조 사장과 함께 다닌 이벤트 회사 등 여러 곳을 전전하며 게임 디렉터로서의 자질을 연마, 드디어 게임 밀레니엄소프트의 디렉터로서 첫발을 디디게 된 것이다.

이세보씨가 좋아하는 게임은 92년경에 선보인 전략 시뮬레이션 게임 「듄2」라는 게임. 이 게임을 해보고 게임엔진이 좋다고 판단, 게임을 제작하고 싶은 마음이 생겼다고 한다. 그 후 직접 기획했던 「임진왜란」에 관한 시나리오를 작성하여 삼성전자 멀티 사업부에 직접 찾아가 제작을 의뢰하기도 했는데 좋은 반응을 보였다고 한다.

현재 제작하고 있는 게임, 천의 얼굴은 그가 지금까지 생각했던 게임 제작에의 꿈을 실현시켜 줄 처녀작인만큼 더욱 열심히 해볼 것이라고 힘주어 말한다. 다른 디렉터보다 실전 경험은 없지만 이세보씨가 내세울 수 있는 것은 '끼' 하나. 어릴 때부터 좋아했던 애니메이션이나 게임, 영화에 대한 풍부한 감과 끼를 기본적으로 몸에 지니고 있고 독학으로 공부한 게임에 대한 해박한 지식이 한데 합쳐 더욱 완전한 게임을 만들 수 있다는 신념을 가지고 있다.

이세보, 지금은 하나의 얼굴이지만(?) 게임에서 보여줄 그의 천의 얼굴을 기대해 보자

이세보씨가 가진 게임 철학은 '교육'이다. 흔히들 게임을 통해 스트레스를 해소할 수 있다면 된다고 생각하지만 그것보다 어떤 메시지를 전달하는 것이 더욱 중요하다고 강조한다. 즐거우면서도 느끼는 것이 있는, 즉 로드무비와 같이 게임을 진행을 하면서 여러 종류의 사람들을 만나고 새로운 경험을 하는, 일반 롤플레잉의 개념과 비슷하지만 한층 심도 있는 '교육적'인 게임을 만드는 것이 그의 철학이다.

현재 제작하고 있는 게임, '천의 얼굴'도 좋은 영화를 봤을 때 금방 자리에서 일어날 수 없듯이 감동이 있는, 인격적으로 성장할 수 있는 게임을 만들고 싶다고 한다.

일본 게임 정보

인기 TOP 10

순위	타이틀
1	위닝 포스트3 코에이/윈도95/11800엔/시뮬레이션
2	신장의 야망-장성록 코에이/윈도95/11800엔/시뮬레이션
3	루나틱 돈 -Passage from The Book- 아트딩크/윈도95/7800엔/RPG
4	무인도 이야기R KSS/윈도3.1, 윈도95/9800엔/시뮬레이션
5	귀축왕 란스 앨리스 소프트/윈도95/8500엔/시뮬레이션
6	디아블로 블리자드/윈도95/오픈가격/롤플레잉
7	메이드 이야기 C의 벨즈/윈도95/7800엔/시뮬레이션
8	RPG 쯔구르95 아스키/윈도95/9800엔/기타
9	뿌요뿌요 for Windows Reprice Edition 퀘스트/윈도우 윈도95/2480엔/퍼즐
10	슬레이즈 하이퍼, 이리니앙과 놀자! 각천서점/윈도3.1, 윈도95, 매킨토시/6800엔/기타

W95 신세기 에반겔리온 -강철의 걸 프렌드-

가이낙스/7월 예정/14800엔

극장용 애니메이션으로 공개되면서 날로 인기가 높아져 가는 에반겔리온이 윈도95용 오리지널 작품인 강철의 걸 프렌드로 발매될 예정이다.

어느 날 밤 어떤 알 수 없는 물체가 동경시를 습격한다. 다음 날 신지 일행이 다니는 중학교에 이상한 분위기가 흐르는 키리시마 마나라는 여학생이 전학오는데 마나는 웬일인지 먼저 전학온 신지에게 관심을 보인다. 드디어 두 사람은 데이트를 하게 되는데 그들이 데이트 장소에서 본 것은…

이번 작품에서는 그래픽과 함께 특히 음성에 신경을 쓰고 있다. 종래처럼 한 사람씩 대사를 말하는 방식이 아니고 캐릭터끼리 서로 얘기를 나누는 방식으로 되어 있어 생생한 현장감을 느낄 수 있다.

키리시마 마나는 금방 쓰러질 듯한 가련함과 포근한 모성애를 동시에 가지고 있는 아름다운 소녀로 등장한다

신지는 마나의 호의가 싫지 않지만 아스카는 못마땅해한다

TV시리즈 중 8화에서 13화에 해당하는 시기를 사이드 스토리 형식으로 스토리화했다

W95 문 드래곤

가이아엔터테인먼트/7월 예정/미정

3차원 기술에서 높은 완성도를 보여주고 있는 가이아 엔터테인먼트가 판타지 RPG 게임인 문 드래곤을 7월에 발매할 예정이다.

행방불명된 아버지를 찾아 여행을 떠나는 쌍둥이 남매 '블래아'와 '룬'. 대륙에서 아버지에 대한 소문을 우연히 들은 두 사람은 작은 배를 타고 쿠쿠루 섬으로 간다. 그 곳에서 아버지를 찾을 수 있을까? 그리고 무엇이 그들을 기다리고 있을까?

리얼 타임의 폴리곤 캐릭터가 3차원 랜더링으로 그려진 아름다운 화면 속을 돌아다니고 전투 장면에서는 박력이 넘치는 3D 몬스터가 돋보인다.

지상이 아득히 내려다 보이는 높은 산이나 모래 사장 등 아름다운 배경에 주목!

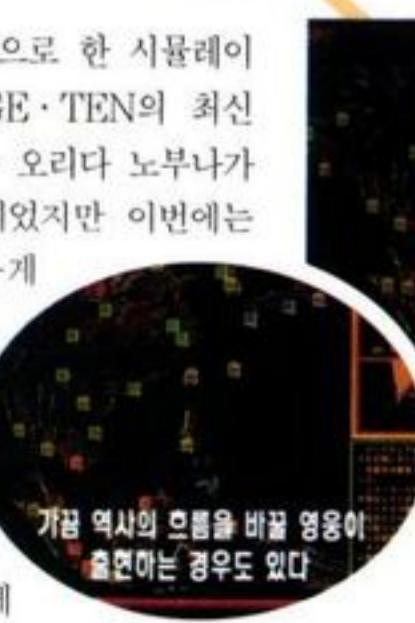
3D로 그려진 몬스터와의 전투 장면은 박진감이 넘친다

W95 GE·TEN3 -신기한 전세계 이야기-

호쿠쇼/여름 예정/12800엔

역사를 바탕으로 한 시뮬레이션 시리즈인 GE·TEN의 최신작으로 전작은 오리다 노부나가에 관한 내용이었지만 이번에는 이미지를 새롭게 바꿨다.

게이머는 콜럼버스가 미국 대륙을 발견한 해인 1492년의 시점에서 세계에 존재하는 나라 중 한 나라를 선택한 다음 정치에 충실을 기해서 국력을 높여서 1999년까지 외교와 전쟁을 이용하여 전 지구를 하나의 동맹체로 만들어 나가는 것이 바로 이 게임의 스토리이다.

세계 정세를 바꿀만한 큰 이벤트가 발생한 경우는 윈도우에 리얼 타임으로 보고가 들어간다

가끔 역사의 흐름을 바꿀 영웅이 출현하는 경우도 있다

문명이 발전하면 새로운 기술이나 문화가 생겨난다

용기전승 2

KSS/6월 27일/9800엔

지상과 공중에 있는 2개의 대륙을 무대로 이야기가 진행된다

뛰어난 연출과 행동 변화가 많아진 전투 장면

96년 1월에 발매된 KSS의 본격 RPG 게임인 용기전승의 후속작이다.

이번에는 세계관과 주인공이 새롭게 변하였는데 기계 문명이 발달한 지상 대륙과 마법이 남아 있는 공중 대륙에서 모험이 펼쳐진다.

10명의 캐릭터마다 뛰어난 개성을 갖을 수 있도록 이벤트를 설정할 수 있거나 중간 선택에 따라 엔딩이 크게 변하는 등 스토리성을 중시한 점이 아주 특징적이다.

타임 게이트

KSS/6월 27일/11400엔

수수께끼를 풀어 나가는 도중에 인류의 DNA에 관한 의외의 사실이 발견된다

바람 소리 등 효과음이 현장감을 높여 준다

해외에서 붐을 일으켰던 3D 랜더링의 CG에 의한 SF 어드벤처가 일본어판으로 등장했다.

주인공은 아틀란티스 대륙 연구 중에 실종된 고고학자를 찾기 위해 기묘한 장치인 '타임 게이트'를 이용해 시공을 넘나들며 모험을 떠난다.

게이머는 고대 이집트와 마야 등을 무대로 고고학자가 남김 일기를 실마리로 50개 이상의 다채로운 퍼즐을 하나씩 풀어 나가면서 스토리를 진행시킨다.

위저즈 하모니

드림큐브/6월 하순/6800엔

클럽 멤버는 개성이 풍부한 여러 캐릭터들 중에서 선택할 수 있다

게임 중에는 시험으로 클럽을 평가하기도 한다

육성 시뮬레이션과 어드벤처의 요소가 모두 가미된 육성시뮬레이션 게임 위저즈 하모니가 윈도95로 등장했다. 역대 선배들의 악행으로 인해 해체 위기에 처한 「위저즈 아카데미」. 게이머는 아카데미의 부장이 되어 해체 일보 직전인 아카데미를 활성화시키고 부원들을 늘려 나가야만 하는데 다양한 이벤트를 마법으로 해결하여 클럽의 평가를 높여야 한다.

타겟 기어

이토툰상사/7월 11일/8800엔

미션에 따라서는 단독으로 적지에 들어갈 수도 있다

공격 목표에 따라 무기를 나눠 사용한다

인간의 모습을 한 병기인 '기어'를 조작하여 적과 전투를 벌이는 3차원 SF 액션 게임이 등장한다.

게임에는 입문용이라고 할 수 있는 연습과 초심자용인 초급 시나리오, 상급자용인 상급 시나리오 등 3개의 모드가 준비되어 있다. 초급과 상급 시나리오는 모두 10개의 미션이 연속적으로 구성되어 있어 다양한 상황에서의 전투를 즐길 수 있다.

로만 레이누

디지테인먼트/10월/9800엔

천지무용을 그린 작가가 캐릭터를 담당했다

랜더링 CG를 기용한 이벤트 장면도 볼만하다

미소녀 육성과 캐릭터끼리의 선발 대회를 즐길 수 있는 독특한 육성시뮬레이션 게임이다. 게이머는 1000일 안에 마법사나 무희, 천사 등 개성이 풍부한 12명의 아가씨들을 여왕이 되도록 육성해야 한다. 육성 방법에 따라서는 게이머와 사랑에 빠지는 등 60여개의 결말을 즐길 수도 있다.

또한 인터넷을 통해 육성한 캐릭터를 콘테스트에 참가시킬 수도 있다.

로트랜드의 평화를 지키기 위한 모험

파티마의 문양

파티마의 문양은 고룡전기의 후속작인 액션 롤플레잉 게임으로 다른 롤플레잉 게임과는 달리 IPX, TCP/IP, 모뎀을 이용한 네트웍 게임이 가능한 것이 특징이다.

장 르	롤플레잉
최소사양	펜티엄/램8MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	미정
가 격	미정
제작사	미리내 소프트웨어
유통사	미정

프롤로그

연방제 국가인 베르베르겐은 각기 다른 영주에 의해 독자적으로 다스려지고 있었다.

그러나 연방의 중심이었던 베르겐의 세력이 약화되자 다른 3개의 영지에서 베르베르겐의 패권을 차지하기 위해서 독자적인 활동을 시작하였다. 강력한 군사력을 바탕으로 신흥 세력으로 떠 오른 필그란과 강한 용병을 바탕으로 한 합스버그 그리고 상인 길드의 막대한 자금을 배경으로 가지고 있는 겔마니아가 베르베르겐의 패권을 차지하기 위한 결전을 준비한다.

게이머는 이 전쟁에서 용병으로 참여하게 되면서 베르베르겐을 둘러싼 음모와 다가올 제 2 환란기의 소용돌이에 휘몰리게 된다. 한편 전설 속에서 전해 내려오는 파티마의 존재가 점점 사실로 드러나는 가운데 종교 간의 암투와 각 지방 영주들의 권력욕 속에서 게이머는 자신만의 시나리오를 전개해 나가면서 로트랜드의 운명을 개척해야 한다.

고룡전기의 후속작

파티마의 문양은 고룡 전기의 후속작인 액션 롤플레잉게임으로 제작사인 미리내에서 자체적인 서버를 구축할 예정이기 때문에 IPX, TCP/IP, 모뎀을 이용한 네트웍 게임이 가능하다.

게이머는 이 서버를 통해서 인터넷상에서 자신만의 게임 서버를 구축하여 게임을 즐길 수 있다.

또한 인터넷상에서 흔히 발생하는 언어소통의 어려움을 해결하기 위해 번역 서비스도 실시할 예정이다. 파티마의 문양은 고룡 전기와는 다르게 필드 타입의 전투 방식을 통해서 무한 반복적으로 이루어지는 전투 방식을 지양하고 그 대신에 간편한 인터페이스와 완벽한 멀티 시나리오를 제공해 준다. 이 게임은 계시록을 게임의 소재로 하였으며 지금까지 밝혀지지 않았던 로트랜드의 또 다른 역사의 단면을 보여줄 것이다.

게이머는 총 50여 종류의 마법과 다양한 무기, 그리고 캐릭터 창작 시스템(Character Create System)을 통해 자신만의 독창적인 캐릭터를 만들 수 있기 때문에 보다 흥미롭게 게임을 즐길 수 있다. 게임의 모든 진행은 리얼타임으로 진행되며 필드상에서 벌어지는 다양한 이벤트들은 마치 영화를 보는 듯한 느낌을 줄 것이다. 파티마의 문양에 등장하는 몇몇 캐릭터들은 고룡 전기에 등장했던 캐릭터이기 때문에 고룡 전기와 이어진 게임을 플레이한다는 느낌을 주지만 완전히 다른 시나리오처럼 게임을 즐길 수도 있다.

게임에 등장하는 캐릭터

가브리엘(Gabreil)
모든 것이 의문에 쌓여있는 귀공자로 말이 없는 내성적인 성격의 소유자이다. 요정족과도 상당한 인연을 맺고 있다는 소문이 있어서 하프 엘프라는 말도 있다. 대환란기 이후 실질적으로 인간 역사에 관여하는 유일한 천사라고 볼 수 있으며 타천사와의 대결을 준비하면서 제2의 환란기를 늦추기 위해서 노력한다.

라파엘 (Raphael)
지천사 혹은 대천사라고 불리운다. 성서 외전에 기록되어 있는 천사중 하나로서 인간계에서의 활동을 허락받은 천사중 하나이다.

우리엘 (Uriel)
7대 천사중 불의 천사로서 불타는 듯한 붉은 머리를 가진 청년으로 등장한다. 성격이 급하고 불같은 성격을 지닌 천사이며 주로 하이켄벨크와 게르마니아 등지에서 나타난다. 수호천사라기 보다는 파괴천사라는 느낌이 더 어울리는 우리엘은 최후의 심판였던 대환란기의 심판 때에 천군의 한 우두머리로서 지상의 파멸을 담당한 인물이기도 하다.

가라(Gara)
동안의 얼굴을 지닌 라이칸스로프의 마지막 사람이다. 자신의 키보다 훨씬 큰 라이플을 휘두르고 다닌다. 아주 폭력적이고 다혈질적인 성격으로 리안과 몇번 만났던 적이 있는 인물이다.

리안(Lian)
베르겐의 잇수스 출생의 용병이다. 가냘픈 몸매와는 달리 깡패처럼 행동하는 괴팍한 성격의 18세의 소녀이다. 원래 성격은 그다지 거칠지 않았지만 가출의 원인이 된 사건으로 인해 상당히 거칠어졌다.

MMX와 다이렉트X에 대응하는

세가의 PC 게임

지난 6월 19일 미국 E3쇼를 통해 세가는 자신들이 준비하고 있는 새턴과 아케이드용 게임들의 개발 장면을 공개했다. 세가의 대표작 「버철파이터2」를 비롯 약 10개가 넘는 소프트웨어가 라인업 되어 있는데 이를 PC용으로 컨버전 되는 게임들의 특징은 하나같이 MMX와 다이렉트X를 지원하는 높은 사양을 요구하고 있다는 것이다. 아직 발매가 먼 게임들도 있지만 대작으로 다시 태어날 세가의 PC게임들을 살펴보기로 하자.

버철 파이터2

장 르	격투액션
최소사양	펜티엄166/램16MB
권장사양	펜티엄200/램32MB
발매일	8월
가 격	미정
제작사	세가
유통사	미정

아케이드 게임으로 등장, 대히트를 기록했던 「버철 파이터2」. 3D 대전 격투게임의 표본일 뿐 아니라 세가를 대표하는 게임이기도 한 이 게임이 결국 PC로 이식된다. 아래의 사진은 개발 중인 사진이지만 언뜻 보더라도 「버철 파이터1」보다는 한층 나아진 것을 알 수 있다. 시스템 면에서도 매초 60회(표시는 30프레임)로 처리되는 부드러운 움직임을 보여 주고 있다. 올 8월 일본 현지에서 발매될 이 게임은 네트워크에 의한 대전도 지원할 예정으로 있으며 세가 PC의 한 담당자는 PC판 「버철 파이터2」는 모든 면에서 아케이드용과 동급 레벨로 만들어 질 것이라고 이야기하고 있다.

버철 캅2

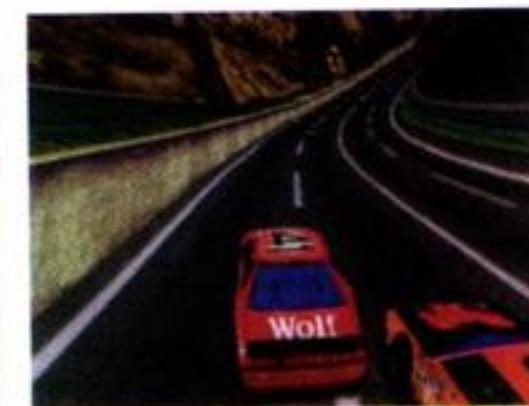
장 르	건 슈팅
최소사양	펜티엄166/램16MB
권장사양	펜티엄200/램32MB
발매일	미정
가 격	미정
제작사	세가
유통사	미정

AM2연에서 제작한 건 슈팅게임, 「버철 캅2」도 PC로의 이식이 결정되었다.

E3쇼에서는 「버철 스쿼드2」라는 이름으로 등장했던 이 게임은 이전에 발표되었던 새턴 판과 같이 2만의 새로운 요소가 듬뿍 담겨 있다.

「1」에서 팬으로부터의 상당히 많은 요청이 있었던 '버철 건'에 대한 사항은 아직 밝혀지지 않았지만 다이렉트X와 MMX 대응 시스템이라면 분명 전작 이상의 퀄리티를 보여줄 것임에는 틀림없다.

데이토나 USA

장 르	레이싱
최소사양	펜티엄166/램16MB
권장사양	펜티엄200/램32MB
발매일	미정
가 격	미정
제작사	세가
유통사	미정

데이토나 USA가 다이렉트X와 MMX에 대응하는 PC 디럭스용으로 등장한다. 이 디럭스용에서는 새턴의 「데이토나 USA」 시스템을 더욱 진화시킨 서킷 엔진을 탑재하고 있고 오리지널 코스가 더 추가되었다. 또한 최대 8명까지 지원되는 네트워크를 통한 대전도 가능하다. 이처럼 발전된 시스템으로 다가올 「데이토나USA」로 더욱 실감나는 레이싱을 즐길 수 있을 것이다.

그 외의 게임들

위에 소개된 게임 이외에도 세가에서는 기존의 아케이드 판과 새턴으로 출시되었던 게임들의 이식 작업을 서두르고 있다. 그중 「라스트 브롱크스」는 여름에 새턴으로도 발매될 예정이며 「세가 투어링 카 챔피온쉽」도 등장한다.

또한 일본에서의 발매는 아직 미정인 「에너미제로」의 PC 판도 미국에서 개발되고 있다. 그 외에는 「세가 월드와이드 사커」, 「스카이 타겟」, 「맹크스 TT」, 「세가랠리 챔피온 쉽(MMX)」, 「소닉3D 블라스터」, 「포퓰러 카트」 등의 소프트가 라인업 되어 있다.

도난당한 핵무기를 회수하라!

누클리어 스트라이크
Nuclear Strike

장 르	비행 액션
최소사양	486/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	10월
가 격	미정
제작사	일렉트로닉 아츠
유통사	일렉트로닉 아츠

플스용도 함께 출시되는 헬기 액션 게임

플스용으로 발표되어 많은 인기를 끌었던 소비에트 스트라이크의 후속편격인 누클리어 스트라이크가 PC용으로 등장한다.

전작인 소비에트 스트라이크는 소련에 억류되어 있는 아군의 포로를 구출한다는 것이었지만 이번 시리즈는 미친 악당 한 명이 핵무기를 가지고 도망치는 사건이 발생하게 되자 스트라이크 팀이 그를 추격한다는 내용이라는 것이다.

새로게 추가된 유니트를 선택 가능

이 게임의 가장 흥미로운 특징이라고 한다면 새롭게 추가된 유니트에 게이머가 탑승할 수 있다는 것이다. 아파치 외에도 5종류의 헬기를 선택할 수 있으며 해리어 전투기, A-10기, 탱크 등을 조정할 수도 있다. 전작과 마찬가지로 게이머가 미사일과 같은 강력한 무기를 지상에 발사했을 때는 그 파괴된 흔적이 사라지지 않고 계속해서 남아 있게 된다.

게이머가 사용할 수 있는 무기로는 기관총과 미사일, 적외선 추적 무기, 화염 방사기 등이 있다. 게임의 사운드는 IMS(인터렉티브 뮤직 시스템) 방식을 사용하여 게임의 진행 상황에 들어 맞는 효과가 연출된다. 예를 들어 게이머가 공격을 받아서 죽었을 경우 배경 음악은 서서히 분위기가 가라앉는 음악으로 바뀌게 된다.

체험! 미래 경찰

G-폴리스
G-Police

장 르	슈팅 액션
최소사양	펜티엄90/램16MB이상
권장사양	펜티엄166/램32MB이상
발매일	12월
가 격	미정
제작사	시그노시스
유통사	시그노시스

플스용과 PC용으로 동시에 출시되는 액션 게임

시그노시스사가 올 크리스마스에 강화된 다이렉트3D를 사용하는 슈팅 액션 게임인 G-폴리스를 출시한다. 2097년 목성 주위의 한 위성에 있는 반구형의 도시인 칼리스토가 이 게임의 주요 배경으로 등장한다. 게이머는 이 도시를 지키는 엘리트 부대인 G-폴리스의 새로운 일원이 되어 중무장한 최첨단의 호버 크래프트 헬기를 조정한다. 또한 게이머는 총 35가지의 임무를 수행하면서 서로 대립하고 있는 두 범죄집단으로부터 무고한 시민들을 보호해야 한다.

G-폴리스에서의 임무는 단독으로 적 기지에 쳐들어가서 적 유니트를 쳐부수고 기지로 귀환하는 식의 판에 박힌 임무보다 훨씬 복합적이다. 예를 들어서 게이머를 지원하고 적 유니트의 위치를 추적할 수 있는 아군의 지상 유니트를 불러낼 수 있다.

어떤 임무에서는 거대한 건담 스타일의 로봇과 수많은 지상 유충이 등장하며 이 임무를 수행하기 위해서 게이머는 엄청난 폭발 효과를 가지는 1000 파운드 폭탄을 장착하여 출격하게 된다.

게이머가 탑승하게 될 헬기의 조정은 매우 사실적으로 이루어지기 때문에 숙련된 기술이 필요할 것이다. 이 기술을 완벽하게 익힌다면 게이머는 빌딩 사이를 이리저리 누비면서 적의 비행 유니트와 접전을 벌일 수 있다.

원반 크리스탈을 탈취하라!

테이크 노우 프리저너스

Take No Prisoners

장 르	액션
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	10월
가 격	미정
제작사	레이번
유통사	브로더번드

오랜만에 등장하는 브로더번드의 액션 게임

브로더번드사는 그동안 페르시아의 왕자 2 이후로 PC용 액션 게임을 발표하지 않은 채 미스트처럼 액션 게임과는 성격이 다른 어드벤처 게임을 주로 발표해 왔다.

그러나 브로더번드는 가라데카와 로드 런너와 같이 뛰어난 액션 게임을 만들어 왔던 전통을 살려서 오랜만에 액션 게임인 테이크 노우 프리저너스를 출시할 예정이다.

제작사인 레이번사는 프리저너스의 시점을 둠이나 듀크 뉴켐와 같은 1인칭 시점을 사용하지 않고 위에서 내려다 보는 시점을 채택하여 플스용 로디드와 PC용 에일리언 브리드와 비슷한 형태를 취하고 있다.

세계 멸망 이후가 게임의 배경

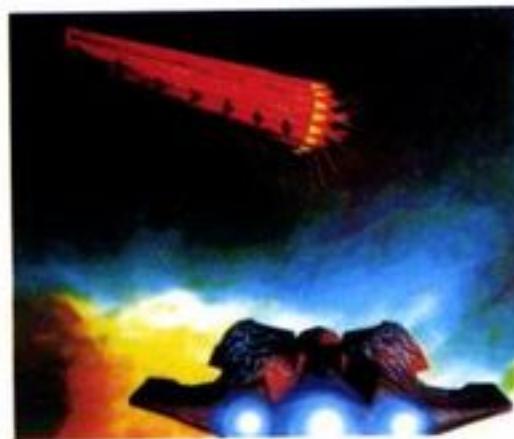
게이머는 세계가 멸망하여 거의 모든 인류가 죽거나 무서운 돌연변이가 되어 버린 세상에서 큰 회사에 고용되어 있는 무표정한 용병인 슬레이드와 함께 생존자들이 거주하고 있는 돔에 침입하여 그들이 가지고 있는 원반형 크리스탈을 훔쳐야 한다. 이 훔친 크리스탈을 가지고 회사는 자체 소유의 돔을 짓게 된다.

총 20개로 구성된 프리저너스의 스테이지는 뚜렷한 구분을 가지고 있다. 예를 들어 감옥 스테이지의 경우는 아주 어둡고 더럽지만 고해실과 스테인 글라스로 이루어진 예배당 스테이지는 아주 밝고 티끌 하나 없이 깨끗하다. 게이머가 상대하게 될 적의 종류는 액션 게임에 자주 등장하는 개와 좀비에서부터 너드와 요피와 같이 강력한 적들이 등장한다.

고용량 스페이스 슈팅게임 등장

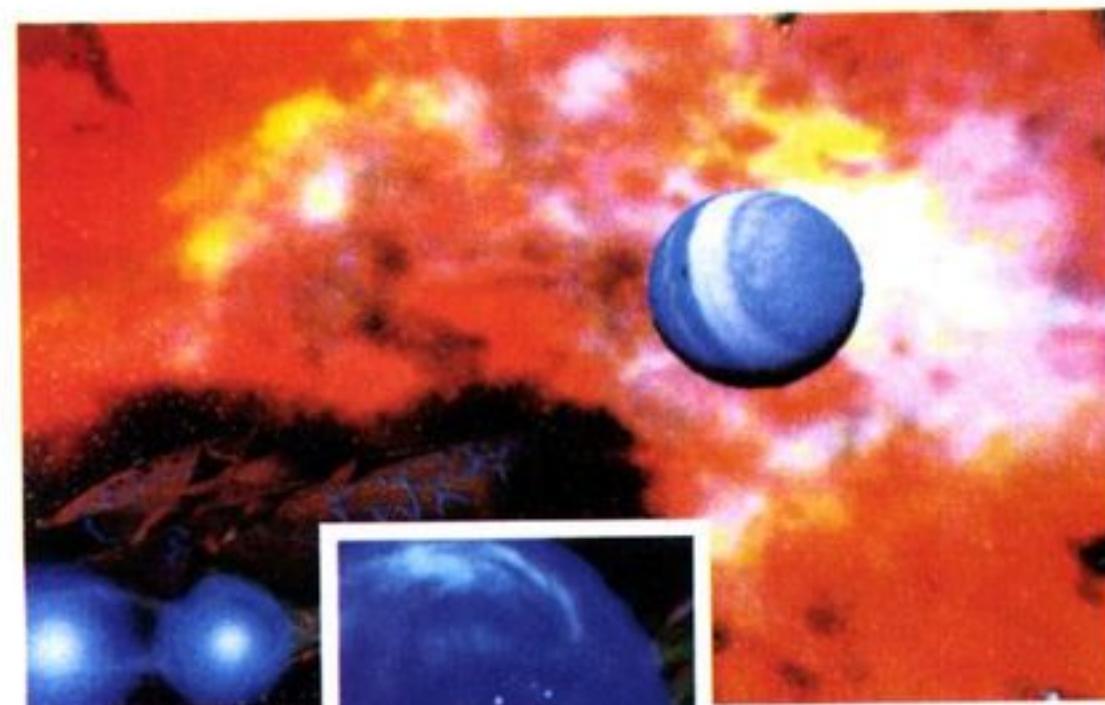
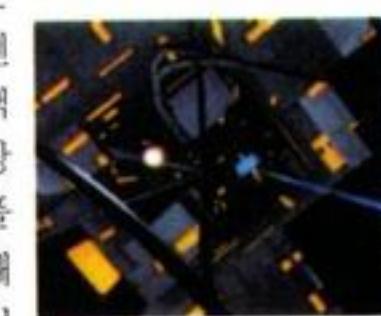
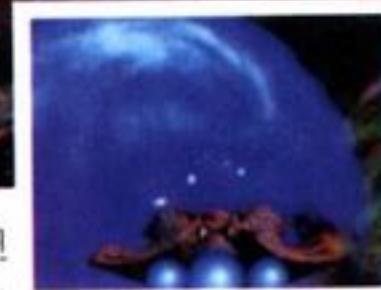
아웃 오브 더 보이드

Out of the Void

장 르	비행 액션
최소사양	펜티엄200/램32MB이상/3Dfx 액셀레이터 카드
권장사양	펜티엄200/램64MB이상/3Dfx 액셀레이터 카드
발매일	미정
가 격	미정
제작사	게임FX
유통사	미정

신생 개발업체인 게임FX의 야심작

설립된 지 1년이 채 되지 않은 미국의 신생 PC 게임 개발업체인 게임FX가 최첨단의 기술을 사용한 게임인 아웃 오브 더 보이드를 제작하고 있다. 아웃 오브 더 보이드는 아케이드 타입의 3차원 스페이스 슈팅게임으로 아주 복잡한 텍스처와 부드러운 곡선 처리를 한 완벽한 폴리건의 우주선을 조정하여 전투를 벌이게 된다.

최소사양이 펜티엄200, 3Dfx카드

현재 보급되어 있는 PC의 사양을 봐서는 아웃 오브 더 보이드는 일반적인 게임 시장을 겨냥해서 제작하는 게임이 아닌 듯 싶다. 그 이유는 이 게임이 최소 펜티엄200에 3Dfx 액셀레이터 카드를 장착한 PC에서만 플레이가 가능하기 때문이다. 그러나 이에 대해 게임FX의 사장인 데이비스는 자신들이 이 게임을 출시할 시기에는 이러한 고급기종이 일반화될 것이기 때문에 그다지 걱정하지 않는다고 말했다. 현재 게임FX는 완벽한 게임 제작을 위해서 3Dfx, 인텔사와 긴밀한 관계를 맺고 있다. 그만큼 게임FX가 아웃 오브 더 보이드를 PC 게임의 일대 혁신을 가져올 수 있는 게임으로 제작하기를 원하다고 볼 수 있다. 그러나 이 모험적인 시도가 과연 성공할 것인지는 현재로는 미지수이다.

영화의 재미가 그대로 느껴진다

블레이드 런너
Blade Runner

장 르	어드벤처
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	11월
가 격	미정
제작사	웨스트우드 스튜디오
유통사	웨스트우드 스튜디오

영화「블레이드 런너」를 어드벤처 게임화

C&C 시리즈로 유명한 웨스트우드 스튜디오가 마침내 2년간 개발해 온 게임인 블레이드 런너를 올 11월에 출시한다. 블레이드 런너는 해리스 포드가 주연한 고전 SF영화로서 SF 영화사에 하나의 획을 그었던 명작중의 하나이다. 블레이드 런너는 영화에서 그려진 2019년 L.A의 어두운 세계를 재현한 리얼타임 3D어드벤처로서 블레이드 런너라고 불리우는 정예 경찰 요원이 인간으로 인정받기 위해서 투쟁하는 레플리켄츠라고 알려진 안드로이드를 추적하여 그들을 처치한다는 내용이다. 130가지 이상의 배경이 디지털 방식으로 새롭게 재현되었으며 모든 캐릭터에 사실적인 형태를 보여주기 위해서 아트 모션 캡처 테크놀러지를 사용하였다. 게임의 각 캐릭터는 게이머가 게임을 진행해나감에 따라서 주인공을 주요 공격 목표로 지목하는 목표 지향적인 인공지능을 가지고 있다. 블레이드 런너는 총 4장의 CD-ROM으로 구성되어 11월경에 출시될 예정이다.

다시 몰아치는 우주 전쟁

윙 커맨더 프라퍼시
Wing Commander: Prophecy

장 르	시뮬레이션
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	97년 겨울
가 격	미정
제작사	오리진
유통사	오리진

윙커맨더 시리즈의 최신작

윙 커맨더 4의 제작이 완료된 이후 이 게임의 원제작자인 마에스트로 크리스 로버츠가 오리진사를 떠났을 때 수많은 게이머들은 앞으로의 윙 커맨더 시리즈가 어떻게 될 것인지 궁금해 하였다.

그러나 오리진사는 올 겨울에 윙 커맨더: 프라퍼시를 출시하여 다시 한 번 윙 커맨더 유저들을 열광하게 만들 것이다.

멀티 플레이 모드를 새롭게 추가

전작과는 달리 윙 커맨더: 프라퍼시에서는 멀티 플레이 모드가 게임의 중요한 구성요소로 추가되었다. 이 게임을 제작하고 있는 개발팀은 두 개의 팀으로 완전히 나뉘어져 있어서 한쪽 팀은 단독 플레이 모드를 제작하고 있으며 다른 한 팀은 멀티 플레이 모드 쪽에 전념하고 있다.

네트워크와 모뎀 모드가 제공되지만 드러나지 않는 문제로 인해서 인터넷 플레이는 할 수가 없다. 그러나 이 치명적인 단점은 나중에 발표될 패치 버전으로 개선될 것으로 보인다.

이 게임은 거의 대다수의 3D카드를 지원할 예정으로 여기에 나온 그림 역시 3Dfx 카드에서 본 알파 테스트 버전의 그림이다.

게임의 스토리는 이전에 등장했던 킬라디 종족보다 더욱 사악한 외계인 종족이 은하계에 출현하는 것에서부터 시작된다. 이 새로운 외계인 생물과 그들의 우주선 디자인은 블레이드 러너를 제작한 바 있는 시드 미드를 영입하여 제작하고 있다.

전작을 능가하는 화끈한 자동차 액션

인터스테이트 77

Interstate 77

장 르	레이싱
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	97년 가을
가 격	미정
제작사	액티비전
유통사	액티비전

인터스테이트 76의 후속작

인터스테이트 76을 이미 끝내고 더욱 화끈한 액션을 갈망하는 게이머들을 위해서 액티비전이 이 게임의 후속작인 인터스테이트 77을 출시한다. 인터스테이트 77은 전작과 마찬가지로 혼란했던 1970년대 미국 남부의 텍사스가 게임의 배경으로 등장한다. 전작에서 그루브 챔피언을 지도했던 시인 전사인 터러스의 슈즈가 다시 등장하며 새로운 동료인 제니가 등장하여 사악한 범죄자인 제너럴에 대항하여 터러스에 참여한다.

인터스테이트 77의 음악은 전작의 음악을 작곡했던 샌프란시스코의 펑크 그룹인 불마크가 제작하지 않았지만 액티비전의 관계자인 스코트 크라거의 말에 의하면 게임의 오리지널 사운드를 준비하기 위해서 새로운 밴드를 섭외했다고 한다.

한편 액티비전에서는 전작인 인터스테이트 76의 유저들을 위해서 다이렉트 3D 패치를 7월경에 발표할 것이다. 3D 액셀레이터 카드가 지원되는 인터스테이트 76 패치 버전을 제작하기 위해서 게임상의 거의 모든 그래픽을 다시 제작한다. 현재 이 패치 버전은 렌디션 베리티(Rendition Verite)와 3Dfx 부두 칩을 채용한 3D 액셀레이터에서 별 문제없이 실행되며 다른 3D액셀레이터에서도 잘 돌아갈 것으로 보인다.

순찰차도 손든 무한 패속질주

테스트 드라이브 4

Test Drive 4

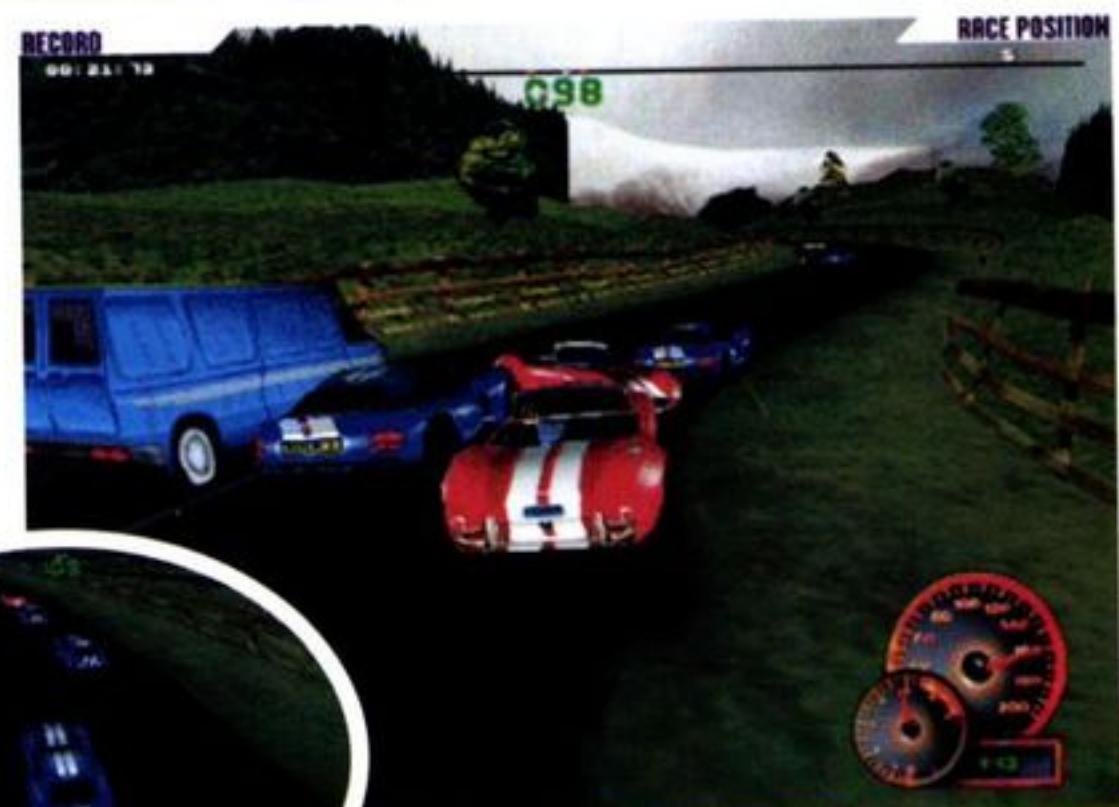
장 르	레이싱
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	미정
가 격	미정
제작사	어콜레이드
유통사	어콜레이드

테스트 드라이브 시리즈의 최신작

비포장 도로 레이싱 게임인 테스트 드라이브 오프로드를 출시한 바 있는 어콜레이드사가 일렉트로닉 아츠사의 레이싱 게임에 대항하기 위해서 또 하나의 테스트 드라이브 시리즈를 제작하고 있다.

일렉트로닉 아츠사의 니드 포 스피드 2는 최근에 출시되었지만 전작과 비교해 봤을 때 달라진 점을 그다지 찾아볼 수 없었다. 이러한 점을 감안하여 어콜레이드는 테스트 드라이브 4를 이전 시리즈와는 다르게 구성할 예정이다.

두 가지 시대의 차량을 선택 가능

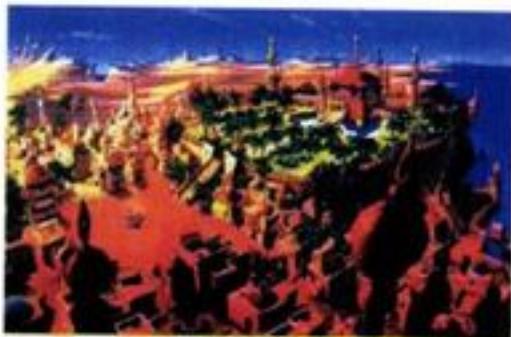
테스트 드라이브 4는 1990년대의 슈퍼카와 1960년대의 고성능 차량의 두 가지 뚜렷한 시대 구분을 가진다. 게임에서 등장하는 차량으로는 98년형 닷지 바이퍼, 97년형 콜벳, 69년형 시보레 카메로, 67년형 쉘비 코브라 등이 있다. 이 독특한 차량의 조합은 게이머가 시대가 각기 다른 차량을 몰고 1 대 1의 레이싱을 벌일 수 있는 기회를 부여해 줄 것이다.

테스트 드라이브 4는 도로상에서 흥미진진한 레이싱을 펼칠 수 있는 요소가 가미되어 있다. 예를 들어 게이머는 극심한 교통 체증과 게이머를 적발하려는 순찰차를 뚫고 지나가야 하며 실사로 처리된 트랙과 고속도로를 위아래로 정신없이 질주해야 한다.

나는 술탄이 되겠다!

열려라 참깨: 마법사 술탄 Iznogoud

장 르	액션
최소사양	486/램8MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가 격	44,000원
제작사	마이크로이드
유통사	한국 아이템

아라비안 나이트가 배경인 액션 게임

아라비안 나이트는 남녀노소 누구나하고 친근하게 들을 수 있는 꿈이 있는 환상적인 이야기라는 사실에 반대할 사람이 있을까? 그동안 지속적으로 영화와 만화 영화로 등장하여 끊임없는 사랑을 받는 근원이 바로 듣는 사람으로 하여금 환상적인 상상을 할 수 있도록 해주기 때문일 것이다. 이런 이유때문에 영화로도 히트를 쳤던 알라딘이 게임으로도 제작되어 대단한 인기를 끌었다. 만약 게이머가 디즈니사의 알라딘을 재미있게 즐겼다면 또하나의 아라비안 나이트를 소재로 한 액션 게임인 '열려라 참깨'와 함께 하루밤을 유쾌하게 즐길 수 있을 것이다. 원제는 이즈노고드(Iznogoud)로 게임에 등장하는 마법사의 이름이다. 척 보기에도 마법사처럼 보인다. 작은 키, 매부리 코에 커다란 터빈(두건)을 머리에 두르고 배까지 나온 모습은 아라비안 나이트에서 자주 등장하는 마법사의 이미지와 별반 다르지 않다.

마법사 이즈노고드의 모험

회교국의 절대 권력자인 술탄이 부패한 정치를 하게 되자 이즈노고드라 불리는 마법사가 새로운 술탄이 되겠다는 다소 허무맹랑하지만 용기있는 야망을 품고서 술탄이 되기 위한 여행을 떠나면서 이야기는 시작된다. 물론 쉽지않은 여행이 될 것이다. 전체 14개 스테이지로 구성되어 있어서 술탄이 살고 있는 성까지 가기 위해서는 마을이나 사막 그리고 심지어는 물 속과 우주공간까지 지나면서 비열한 관리와 중간 보스들을 물리쳐야만 한다.

게임의 진행 방법

혹시 이즈노고드의 직업이 마법사이기 때문에 화려한 마법을 공격무기로 사용할 것이라고 기대를 한다면 큰 오산이다.

마법사가 사용하는 주무기는 동전으로 앉거나 서서 사용할 수 있지만 게임 도중에 동전을 먹어가면서 사용해야 하므로 정신없이 사용하다 보면 동전이 근방 떨어지게 될 것이다. 이 때는 맨몸으로 공격과 방어를 해야 한다. 효과적인 공격은 점프를 해서 위에서 아래로 짓밟는 것이지만 상대하기 힘든 적이라면 역시 점프를 이용해서 36계 줄행랑을 치거나 다소곳이 모자를 내리고 앉는 자세를 취하는 방어 수단이 가장 효과적이다. 간혹 스테이지를 돌아다니다 보면 다이너마이트나 폭탄을 특수무기로 얻을 수 있지만 이것은 중간보스를 물리칠 때 사용해야 한다. 각 스테이지를 시작하면 화면 오른쪽 위에 모래시계가 보이는데 시간이 다 가기전에 중간보스의 방까지 가야 한다. 이 때 중간 보스의 문은 항상 잠겨있기 때문에 대부분 비밀의 장소에 있는 레버를 당겨야 한다. 시간이 제한되어 있으므로 중간에 모래시계 아이템을 찾아 게임 시간을 연장시키면서 진행해야 한다.

각 스테이지는 시간과 무기의 제한이 있으며 스테이지를 끝내고 나면 패스워드(Password)가 주어지기 때문에 게임을 진행하다가 원하는 스테이지로 건너뛸 수 있다. 다시 게임을 할 때는 이 패스워드만 입력시키면 처음 판부터 시작하지 않고 이어서 게임을 진행할 수 있다.

하지만 여기서 주의할 점이 있다면 스테이지를 마치더라도 패스워드를 자동적으로 알 수 있는 것이 아니라는 것이다. 이 패스워드는 게임을 하면서 모은 동전으로 구입해야 한다. 만일 동전이 모자라면 패스워드를 모른 채 다음 스테이지로 넘어가게 될 것이다.

게임을 마치며

아케이드 게임으로는 드물게 트루칼라의 고해상도를 지원할 뿐 아니라 배경은 손으로 직접 그린 유화를 그대로 게임화면으로 사용하였기 때문에 아주 화려하다. 또한 100가지의 캐릭터를 완벽한 3D로 처리했기 때문에 깔끔한 스크롤이 돋보인다.

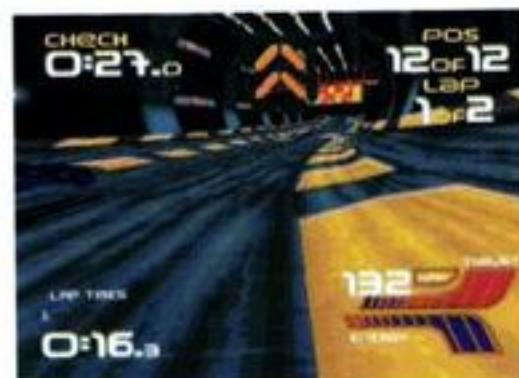
반중력 고속 질주를 느낀다

와이프 아웃 XL

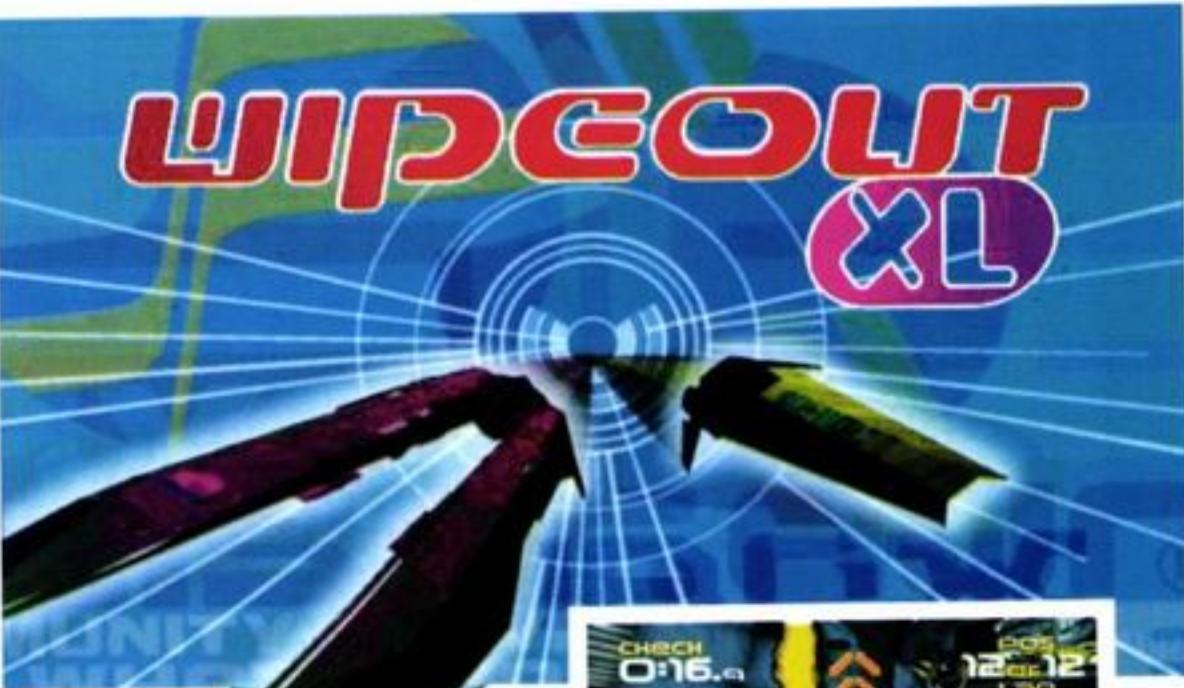
와이프 아웃 XL은 시그노시스가 제작한 와이프 아웃의 후속작으로 전작과 마찬가지로 바퀴가 없는 반중력 호버카를 타고 고속으로 경기를 펼치는 미래형 레이싱 게임이다. 전작은 도스용이었지만 제 2탄에서는 윈도 95전용으로 제작되어 그래픽과 사운드가 훨씬 향상되었다.

장 르	레이싱
최소사양	펜티엄75/램16MB이상
권장사양	펜티엄133/램16MB이상
발매일	7월
가 격	45,000원
제작사	시그노시스
유통사	SKC

와이퍼 아웃의 후속작

머나먼 미래에 반중력장치를 장착한 호버카를 타고 지상을 미끄러지듯 날면서 숨막히는 레이싱 게임을 펼치는 와이프아웃 XL은 일반적인 레이싱과는 차별성을 가지는 게임이다. 무조건 달리는레이싱이 아닌 공격과 방어 그리고 탁월한 조종 기술을 필요로 한다. 이 삼박자를 고루 갖추어야만이 레이싱의 진정한 승자가 될 수 있다. 와이프 아웃의 세계로 한 발 더 다가가보자.

실감나는 경주를 위한 방법

와이프 아웃에 등장하는 레이싱카는 반중력 장치를 이용하기 때문에 일반적인 자동차와 달리 바퀴가 없다. 그러므로 이 반중력 레이싱카를 조종하기 위해서는 특별한 조종감각이 필요하다.

특히 각도가 큰 커브에서는 차체가 미끄러져서 벽에 부딪쳐 버릴 수도 있다. 그러므로 게이머는 레이싱카와 한 몸이 되어서 완벽한 호흡을 맞추어야만 환상적인 코너워의 매력을 맛볼 수 있다.

레이싱을 하다 보면 게이머는 수많은 커브와 장애물을 만나게 되는데 가속과 감속을 어느 때에 능숙하게 하느냐에 따라서 성적이 크게 달라진다. 만약 급커브에서 감속하지 않았다가 벽에 부딪히게 되면 뒤따라오는 경쟁자들에게 추월당하게 되어 순위에 막대한 영향을 끼친다. 이러한 불상사를 당하지 않기 위해서는 충분한 연습을 통해서 레이싱카의 특성을 잘 파악하고 가속과 감속을 능숙하게 할 줄 알아야 한다.

화면 오른 쪽 하단에는 속도 바와 에너지 바가 있다. 특히 에너지 바의 수치를 잘 살펴 보면서 레이싱을 해야 한다. 적의 공격으로 데미지를 입거나 벽에 부딪히면 이 에너지 바가 줄어드는데 이 에너지 바의 수치가 너무 많이 내려가면 수리를 받아야 하는 경우가 생긴다.

아이템의 올바른 사용이 필요

레이싱을 하다 보면 유용하게 사용할 수 있는 아이템이 코스 바닥에 있으므로 잘 살펴 보아야만 한다. 그러나 아이템의 속성을 제대로 파악하지 못하고 아무 때나 써버리면 아무런 효과도 없게 되며 잘못 사용하면 도리어 게이머에게 불이익이 될 수도 있다.

예를 들어 순간적으로 가속을 낼수 있는 아이템을 커브에서 사용한다면 차체가 가속력을 이기지 못하고 벽에 부딪히게 된다. 그러므로 아이템을 적절한 때에 맞춰서 사용해야만 레이싱에서 승리할 수 있다.

잭 니클라우스와 함께 홀인원을!

잭 니클라우스 골프 4

잭 니클라우스 골프 4는 PC 골프게임의 대표작 중 하나인 잭 니클라우스 골프 시리즈의 최신작으로 사실적인 그래픽과 현실성 있는 게임 플레이를 통해서 게이머가 실제로 골프를 플레이하는 느낌을 더해 줄 것이다.

장 르	스포츠
최소사양	486/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가 격	미정
제작사	어클레이드
유통사	금강기획

PC에서 골프를 즐겨보자!

골프는 예전부터 상류층이나 즐기는 고급 스포츠로 인식되어 온 것이 사실이다. 그러나 최근에는 TV나 신문과 같은 대중매체 등에서 골프 경기나 골프 기사를 내보면서 골프에 대한 일반 사람들의 관심이 점점 높아져 가고 있다. 게다가 최근에는 타이거 우즈라는 나이 어린 흑인 선수가 프로 골프계에 엄청난 돌풍을 일으키면서 등장하자 우리나라에서도 제 2의 타이거 우즈를 꿈꾸며 골프를 시작하는 어린 아이들이 많이 생겨났다.

그러나 아직도 골프는 누구나 마음만 먹으면 언제든지 즐길 수

있는 스포츠가 아니다. 특히 우리나라는 국토가 너무 협소한 탓에 그 비용이 너무 비싸서 일반 사람들을 즐기기가 힘들다.

하지만 PC 골프 게임으로 가상적으로 골프를 즐길 수 있는 방법이 있는데 대표적인 골프 게임으로는 PGA 골프와 링크 프로, 그리고 잭 니클라우스 골프 등이 있다.

골프를 즐기는 사람이나 골프에 대해서 전혀 모르는 사람이라고 할지라도 잭 니클라우스라는 이름은 한 번쯤은 들어 보았을 것이다. 이번에 새롭게 등장한 잭 니클라우스 골프 4는 그의 명성에 걸맞게 사실적인 배경 그래픽과 게임 플레이를 통해서 게이머들에게 골프의 즐거

움을 선사해 줄 것이다.

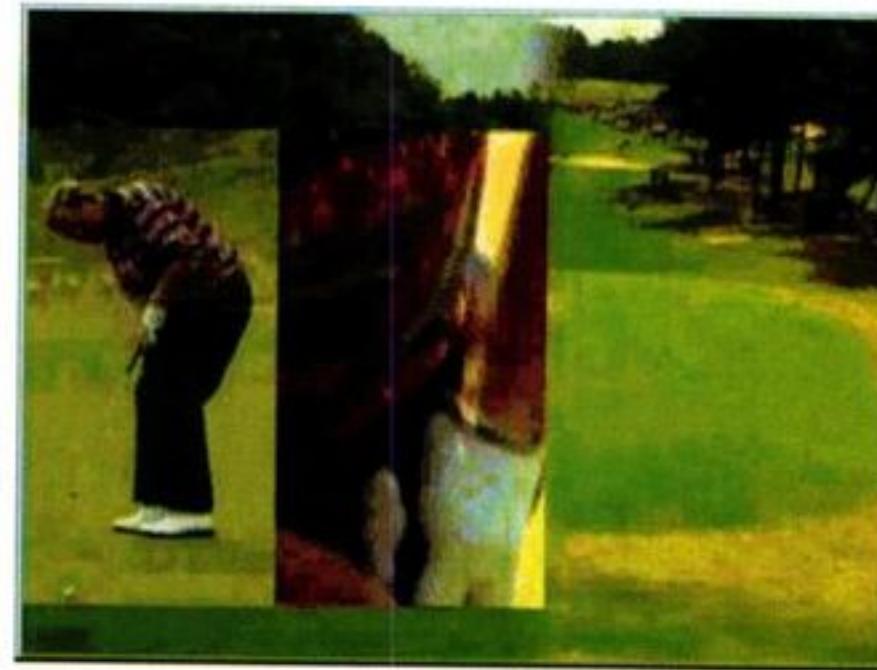
뛰어난 그래픽과 사실감 있는 표현

잭 니클라우스 골프 4는 지금까지의 그 어떤 골프게임보다도 그래픽이 뛰어나며 확트인 넓고 화려한 필드가 특징인 골프 게임이다.

각 필드에 펼쳐진 화려한 그래픽은 게이머로 하여금 실제로 골프를 즐기는 듯한 기분을 들게 하며 각 필드마다 날씨의 상태를 게이머가 변화시킬 수도 있다. 또한 게이머가 자신만의 독창적인 골프 코스를 만들 수 있는 기능이 제공되기 때문에 색다른 코스를 만들어서 게임을 진행할 수 있고 굳이 확장팩을 구입하지 않아도 된다.

게임의 진행방법

게임이 시작되면 화면 밑쪽에 상태바가 뜨게 된다. 이 상태바의 3번째에 있는 YDS조절 화살표를 게이머 이름 밑에 있는 YDS와 적당히 맞춘다. 그리고 마우스를 필드 끝 부분으로 한 번 클릭해주면 공이 가는 방향을 표시 해주는 화살표가 나온다. 이 화살표를 보고 상태바에서 YDS화살표로 조절하여 맞춘 다음 마우스로 게이머의 플레이어를 한 번 클릭하면 힘을 조절할 수 있는 노란 회전바가 나온다. 이 때 마우스를 한 번 더 클릭하면 공을 치게 된다. 노란색 바의 밑 부분에 있는 바의 중간쯤에 왔을 때 공을 치는 것이 가장 이상적인 방법이다.

잭 니클라우스 골프 4의 난이도는 그렇게 높지 않기 때문에 부담없이 게임을 즐길 수 있으며 다양한 경기 방식이 제공되기 때문에 아주 흥미로운 골프 게임을 즐길 수 있을 것이다. 특히 잭 니클라우스와 골프경기를 펼칠 수 있다는 점에서 골프 게임을 선호하는 게이머라고 한다면 한 번쯤은 꼭 해 볼 만한 게임이다.

서키트를 마음껏 질주해보자!

파워 F1

Power F1

파워 F1은 기존의 서키트 레이싱 게임과는 달리 레이스에서 발생할 수 있는 여러 가지 상황이 그대로 연출되기 때문에 상황에 맞게 차를 개조할 수 있는 능력이 필요하며 F1 레이스를 간접적으로 체험할 수 있게 해 준다.

장 르	레이싱
최소사양	486/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가 격	45,000원
제작사	아이도스
유통사	쌍용

레이스를 시작하기 앞서

파워 F1은 F1 레이스를 게이머가 직접 체험할 수 있도록 제작되었기 때문에 차의 성능 파악이 무엇보다 중요하다. 우선 차의 종류는 최고 24가지인데 트랙의 특성에 따라 차를 선택하고 또 경기에 적합하도록 차량을 개조해 주어야 한다. 즉 게이머는 레이서뿐만 아니라 카 엔지니어의 역할도 수행해야 한다.

개조할 수 있는 부분은 차량의 거의 모든 부분이라고 할 수 있는데 여기서 가장 중요한 부분은 차의 날개와 타이어 부분이다. 특히 타이어는 트랙 인 아스팔트의 성격에 따라 맞춰주어야 하며 날씨도 관계가 되기 때문에 무척 신경을 써야 하는 부분이다. 이런 사항이 어렵다고 생각된다면 옵션 메뉴에 있는 리얼리즘 세팅 메뉴에서 비현실적(?)으로 설정해 줄 수도 있다. 하지만 진정한 F1의 재미를 느끼고 싶다면 실제에 맞게 설정해 주는 것이 좋다.

이제 본격적인 레이스다

레이스는 단독 경주와 챔피언쉽 경기, 그리고 총격전 속에서 레이스를 펼치는 경기가 있다.

단독 경주는 플레이어가 원하는 트랙에서 경기를 하는 것으로 트랙의 특성을 익히는데 좋다.

챔피언 쉽 경기는 레이스 시즌 동안 각각의 트랙에서 차례로 레이스를 펼치는 것으로 경기가 끝날 때마다 기록이 점수화되어 부여되며 이 기록은 다음 레이스 시즌에도 적용된다. 챔피언 쉽에 참여하기 전에는 연습(Practice)을 충분히 해두어야 한다. 연습은 최대 100바퀴까지 돌 수 있지만 6바퀴 정도만 돌아도 충분하다. 연습이 끝났으면 예선전(Qualifying)을 치루자. 굳이 치룰 필요는 없지만 실제 경기에서 좋은 위치를 얻기 위해 상당히 중요하다. 예선전에서의 성적에 따라 본 경기에서 출발 순서가 좋고 나빠지기 때문이다. 만일 예선전을 치루지 않았다면 본 경기 시 맨 뒤에서 출발하게 된다. 모든 레이스를 마치면 한 시즌이 끝난 것이며 시즌 최종 기록은 다음 시즌으로 이어진다.

게임을 마치며

파워 F1은 조작감이 다른 게임과 유사하지만 자신이 직접 차를 개조해서 레이스에 출전할 수 있다는 점이 이 게임의 장점이다. 게임 옵션을 이용해서 귀찮은 개조를 거치지 않고도 레이스를 즐길 수도 있지만 진정한 파워 F1을 즐기고 싶다면 개조를 익히는 것이 좋을 것이다.

차량을 개조하자

차량의 개조에서 중요한 것은 앞서 말한 것과 같이 트랙의 특성과 날씨의 파악이다. 이제 기본적인 개조 방법을 설명하겠다.

기본 타입

가장 기본적인 형태이다.

- 기어 1. 기어 타입 : 오토/보통
  2. 기어 비율 1단-900:1, 2단-649:1, 3단-508:1, 4단-417:1, 5단-353:1, 6단-307:1
- 핸들 1. 핸들을 최대로 돌릴 수 있는 각도 : 31°
  2. 핸들을 돌릴 때 타이어가 움직이는 정도 : 2
- 타이어 1. 타이어 타입: 소프트
  2. 타이어 기압: 20
- 연료량 : 75 L
- 쇼바 강도 : 50%
- 날개 각도- 앞, 뒤 : 75%
- 브레이크 바이어스 : 85%

3/5/15바퀴 왕복 경주

기본타입과 비슷하지만 타이어와 연료량을 신경써야 한다. 특히 장거리의 경우에는 타이어의 마모가 심하므로 타이어의 강도도 신경 써야 하며 또, 단거리인 경우 쓸데없이 무게가 더 나가지 않도록 연료를 적당히 넣어야 한다.

- 연료량 : 25/40/101 L
- 타이어 : 소프트/미디엄/하드

비오는 날의 경주

트랙이 젖어 있는 만큼 개조해 줄 부분이 아주 많다. 우선적으로 바꾸어야 할 부분이 수중전용 타이어로 바꾸는 것이다. 그리고 타이어의 기압을 줄여서 마찰력을 더해 주어야 차가 잘 미끄러지지 않는다. 차의 안전도를 강화시키기 위해서 쇼바강도도 낮추어 주어야 한다.

- 타이어 : 수중전용 타이어
- 타이어 기압 : 18 Psi
- 연료량 : 40 L
- 쇼바 강도 : 39%
- 날개 각도 : 81%

고속 경주

고속경주에서는 공기의 저항이 적을수록 경기에 유리하므로 날개 각도를 적당히 줄여야 한다.

- 타이어 : 미디엄
- 타이어 기압 : 19 Psi
- 연료 : 40 L
- 날개 각도 : 51%

박진감 넘치는 축구를 즐겨 보자!

아디다스 파워 사커

Adidas Power Soccer

아디다스 파워 사커는 시그노시스가 제작한 축구 게임으로 그래픽이 다른 축구 게임에 비해서 떨어지기는 하지만 빠른 속도의 박진감 넘치는 축구를 즐기기 원하는 게이머들에게 적합할 것이다.

장 르	스포츠
최소사양	486/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	7월
가 격	45,000원
제작사	시그노시스
유통사	SKC

게임의 특징

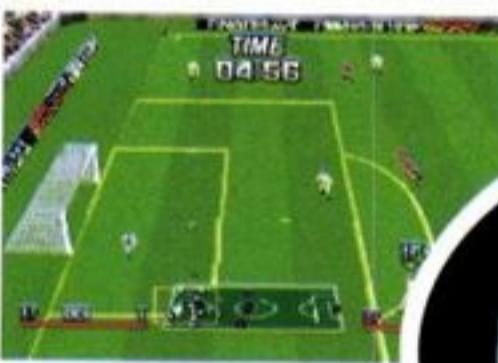
아디다스 파워 사커는 시그노시스사가 제작한 게임치고는 그래픽이 그다지 좋지 않다.

게임의 초기에 보여주는 동영상은 꽤 좋지만 막상 게임에 들어가 보면 동영상과 비교해 봤을 때 실제 게임의 화면 그래픽이 너무 떨어진다는 느낌이 든다.

하지만 박진감이 넘치는 플레이만큼은 이 게임이 가지는 장점으로서 질질 끄는 식의 축구가 아닌 빠른 축구 경기를 펼칠 수 있다. 어떻게 보면 이러한 점이 실제 축구와 동떨진 점으로 생각할 수도 있겠지만 피파 축구의 느린 진행에 식상한 게이머들에게는 색다른 재미를 줄 수 있을 것이다.

게임의 진행방법

아디다스 파워 사커는 스포츠 게임답게 친선 경기 및 리그전이 준비 되어 있다. 팀을 선택하면 플레이어 모드가 나오는 데 여기에서는 게이머가 플레이할 모드를 선택하게 된다.

피파에서 2인 모드로 플레이하려면 조이스틱이나 마우스가 필요했지만 이 게임은 키보드만 가지고도 2인 모드를 즐길 수가 있다.

다른 축구 게임들도 마찬가지겠지만 공을 제대로 드리블하는 것이 아주 중요하다. 또한 몇번 플레이를 하고 나면 익힐 수 있는 것이지만 상대 수비수들의 패턴을 익히는 것이 중요하다. 그리고 하단부에 나오는 경기실황을 잘 살펴 보는 안목도 익혀야 한다.

다른 축구 게임과는 달리 하단부에 경기장의 전모와 상대선수나 자기팀 선수들이 작은 원으로 나타나기 때문에 이것을 잘 사용하면 효율적인 경기를 펼칠 수 있을 것이다.

우선 자기팀의 포지션이 4.4.2인지 아니면 스위퍼 포지션인지를 염두해 두고 경기에 들어서면 포지션에 따른 패스나 콤비 플레이를 구사하면서 보다 재미있는 게임을 즐길 수 있을 것이다.

게임을 마치며

아디다스 파워 사커는 그래픽의 디테일을 낮춘 대신에 그에 따른 시스템의 속력이나 여러면들을 활용할 수 있기 때문에 보다 박진감 넘치는 경기가 가능하다. 그리고 경기장 전체와 경기 도중의 상황을 그때 그때 파악할 수 있기 때문에 경기장 전체를 사용하는 절묘한 패스워도 구사할 수 있다는 점이 장점이다.

또한 경기장을 위에서 아래로 내려다 보는 시점이기 때문에 보다 더 넓은 시야를 확보할 수 있어서 선수 개개인을 적절하게 활용할 수 있다. 하지만 획일적인 캐릭터와 전체적인 그래픽이 개선된다면 보다 재미있는 게임이 되지 않았을까 하는 아쉬움이 남는다.

기본적인 조작키

플레이어 1

방향키: S(상), X(하), Z(좌), C(우)
패스 및 슛: N
롱패스와 헤딩: M

플레이어 2

방향키: 숫자 패드나 방향키
패스 및 슛: End
롱패스와 헤딩: Page Down

이 여름에 시원한 덩크슛을!

NBA 잼 익스트림
NBA Jam Extreme

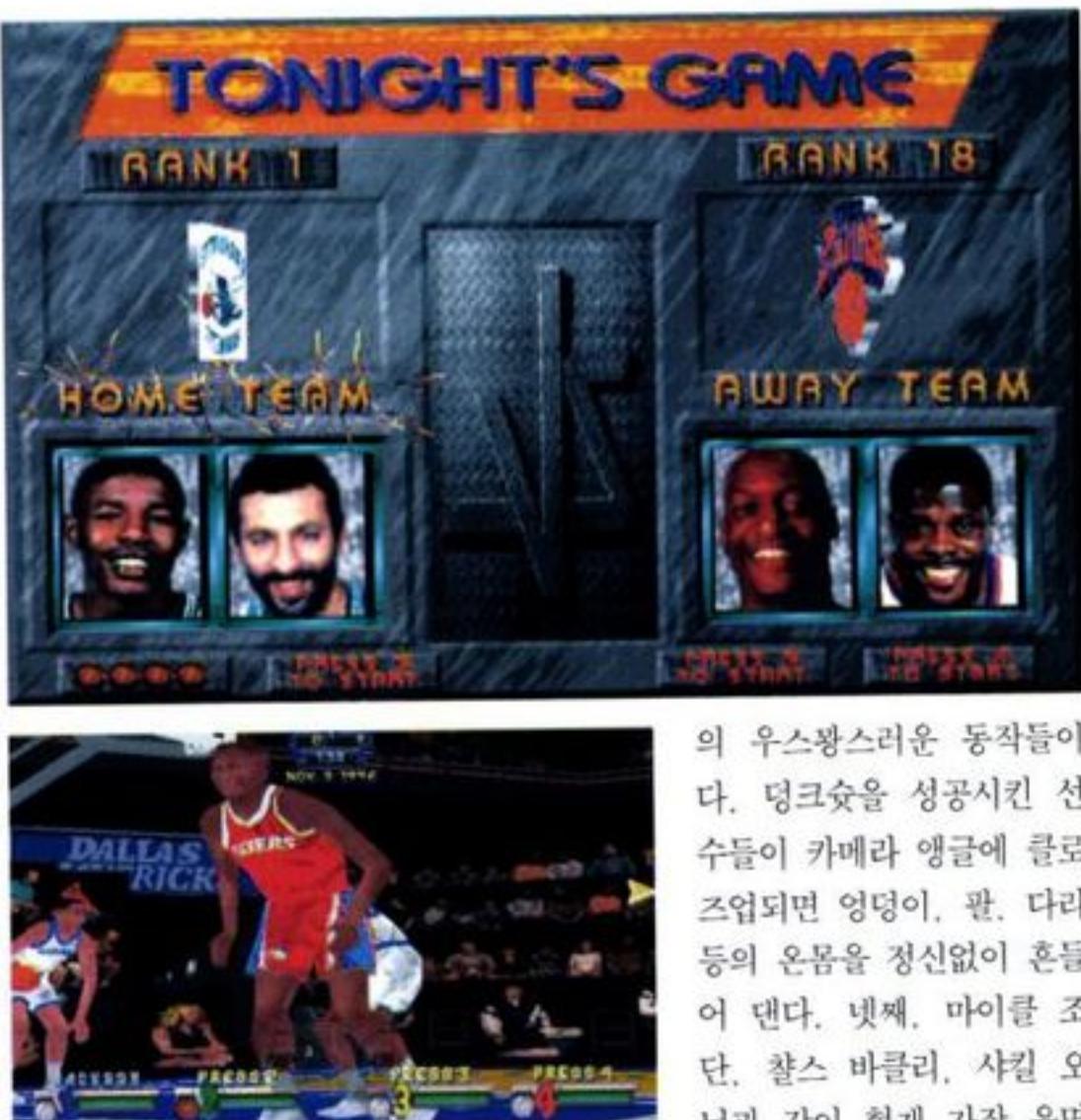
NBA 잼 익스트림은 NBA 잼의 후속작으로 전작과 마찬가지로 2명이 NBA 선수를 선택하여 게임을 진행하는 코믹 농구게임이다. 다른 일반적인 농구 게임과는 달리 실제로는 불가능한 플레이가 가능하며 선수들의 동작 또한 아주 재미있게 표현했기 때문에 부담없이 즐길 수 있는 농구게임이다.

장 르	스포츠
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	발매중
가 격	45,000원
제작사	어클레임
유통사	삼성영상사업단

NBA 잼의 후속작

찌는 듯한 이 여름에 스피드와 쾌감을 즐길 수 있는 농구경기를 볼 수 없다고 투덜대는 농구 팬들이 아마 많이 있을 것이다. 하지만 시원한 방안에서 더욱 멋지고 환상적인 농구 경기를 PC게임으로 즐길 수 있다. 바로 NBA 잼 익스트림이 농구 경기의 색다른 재미를 게이머에게 줄 것이다. NBA 잼 익스트림은 이전에 출시되어 농구 게임을 좋아하는 게이머들의 많은 사랑을 받았던 NBA 잼의 후속작으로 전작과 마찬가지로 5명이 정원인 농구경기를 2명이 플레이하는 코믹 농구게임이다.

게임의 특징

NBA 잼 익스트림의 진가는 바로 사운드라 할 수 있다. 마치 NBA 경기장에 있는 것 같은 착각을 일으킬 정도로 관중들의 함성과 응원소리들이 아주 실감난다. 또한 경기 진행을 알려주는 아나운서 목소리 또한 게임을 흥미진진하게 만든다 선수들의 움직임을 모션캡처 기술로 처리했기 때문에 선수들의 경기 모습이 아주 부드럽고 역동적으로 느껴진다.

NBA 잼 익스트림에는 게임의 재미를 더해주는 몇가지 특징이 있다. 첫째, 경기 진행을 방해하는 반칙이 아예 없다는 것이다. 상대방 선수를 막 때리고 발을 걸어 넘어뜨리면서 경기를 진행하더라도 주심이 반칙을 주지 않기 때문에 게이머 자신이 코트의 악당이 될 수 있다.

둘째, 실제로는 결코 가능하지 않은 농구 플레이를 할 수 있다는 것이다. 특히 터보 엔진을 달고 하늘 높이 올라가서 링을 향해 내리 꽂는 익스트림 덩크슛이야말로 게이머들을 흥분시키기에 충분하다. 셋째, 선수들의 우스꽝스러운 동작들이다. 덩크슛을 성공시킨 선수들이 카메라 앵글에 클로즈업되면 엉덩이, 팔, 다리 등의 온몸을 정신없이 흔들어 댄다. 넷째, 마이클 조단, 찰스 바클리, 샤킬 오닐과 같이 현재 가장 유명세를 타고 있는 선수들의 모습을 볼 수는 없지만 코트의 황제 그랜트 힐과 코트의 악동 데니스 로드맨 등 여러 유명한 선수들의 플레이 모습은 볼 수 있다.

NBA 잼 익스트림에는 투명인간 등 약 50여가지의 숨겨진 팀을 선택해서 경기를 펼칠 수 있다.

게임을 마치며

NBA 잼 익스트림이 가지고 있는 단점이라고 한다면 우선 키조작이 불편하다는 것이다. 키들이 한 곳에 너무 옹기종기 모여 있기 때문에 선수들이 엉뚱한 방향으로 움직이는 경우가 생긴다.

그리고 화려한 사운드와 모션캡처를 사용한 선수들의 움직임에 비해서 관중석에 있는 관중들이 소리만 지를 뿐 전혀 움직이지 않는다는 점이다. 하지만 이러한 점을 제외한다면 NBA 잼 익스트림은 이 무더운 여름에 신나게 즐길 수 있는 농구 게임임에 틀림이 없다.

격전의 전투지를 향해 발진!

에자일 워리어

Agle Warrior F-111X

에자일 워리어는 이미 퇴역한 미공군의 F-111을 최신예 전폭기로 개조시킨 가상의 F-111X가 세계 평화를 지키기 위해 싸우는 내용의 액션 게임이다. 게임의 조작이 아주 쉽기 때문에 비행 시뮬레이션을 싫어하는 게이머라도 부담없이 즐길 수 있을 것이다.

장 르	비행 액션
최소사양	펜티엄60/램16MB이상
권장사양	펜티엄120/램16MB이상
발매일	7월
가 격	미정
제작사	버진 인터랙티브
유통사	동서게임채널

프롤로그

F111은 걸프전의 사막의 폭풍 작전(Desert Storm)동안 임무를 훌륭하게 수행하였음에도 불구하고 미공군은 1995년 모든 F-111 전폭기를 퇴역시켜 버렸다.

그러나 세계에서 동시다발적으로 발생하는 지역 분쟁과 테러리스트의 테러 행위, 적성 국가들이 점차적으로 핵과 화학무기를 보유하려는 현 상황에 대비하여 미공군은 비밀작전을 수행하기 위한 새로운 전천후 다목적 전폭기가 필요하게 되었다.

이에 미공군은 새로운 전폭기의 개발에 착수하여 YF-23의 고성능 기체와 X-31의 편향 추력을 이용한 기동성, 그리고 F-111의 뛰어난 지형 무기 유도 시스템을 결합시킨 최신예 F-111X를 제작하기에 이른다. F-111X는 세계에서 가장 위험한 군사분쟁 지역에 배치되어 눈부신 활약을 하기 시작했고 이 전폭기를 조종했던 용감한 조종사들에 의해서 에자일 워리어(Agile Warrior)이라는 이름으로 불려지게 되었다.

1인칭 시점의 비행 액션 게임

에자일 워리어는 액션 게임이기는 하지만 비행 시뮬레이션처럼 게임의 시점이 1인칭 시점으로 되어 있다. 그러므로 일반적인 비행 시뮬레이션처럼 게이머 자신이 조종사가 되어 임무를 수행하게 된다. 이 게임은 액션적인 요소를 가미하고 있지만 적절한 연료 보충과 장갑의 수리와 그리고 임무의 성격에 따라 다른 지형을 이용하는 등 약간의 전술을 필요로 한다. 모두 3개의 독립된 시나리오로 구성되어 있으며 이 세가지 중 하나의 임무를 선택하면 게이머의 상관인 피켓 대령이 임무에 대한 완벽한 브리핑을 해 준다. 브리핑 모드에서는 실감나는 동화상비디오을 통해서 원하는 목표를 살펴볼 수가 있고 게이머가 수행하게 될 임무에 등장하는 적들과 다른 2차 목표에 대한 정보를 알 수 있다.

에자리 워리어의 그래픽은 완벽한 폴리곤으로 구성되어 있기 때문에 상당히 뛰어나다. 특히 적이 미사일에 맞아서 폭발할 때의 이펙트 효과는 실제로 폭발하는 듯한 느낌을 준다. 조종석은 헤드업 디스플레이(HUD)와 조정석 계기 패널의 두가지 모드로 구성되어 있으며 의외로 간단하게 구성되어 있기는 하지만 임무를 성공적으로 수행하는데 필요한 정보를 제공해 준다. 조정석의 계기판을 보면 왼쪽에 적의 위치를 파악할 수 있는 레이더가 위치해 있다. F-111X에 장착할 수 있는 미사일 종류는 AGM-65 매버릭 미사일, AIM-120 암람 미사일, AIM-9 사이드 와인더, AGM-69 핵미사일이 있으며 폭탄 종류로는 MK77FB 네이팜, CBU-72 FAE, CBU-89 게이터, JP-233 벙커 버스터가 제공된다. F-111X에 장착된 기관포는 30mm 발칸포로서 무제한으로 발사할 수 있다. 임무를 수행하다 보면 파워업할 수 있는 아이템들을 얻을 수 있는데 어떤 종류는 오히려 피해를 주므로 잘 살펴 보고 얻도록 해야 한다.

파워업 아이템의 종류

파워업(Power-Ups)

이 아이템은 거의 모든 지역에서 나타난다. 이 파워업은 미사일이나 기관총으로 쏘면 파괴된다.

장갑(Armor)

장갑을 얻으면 F-111X의 방어력이 높아진다. 이 아이템은 두가지의 형태가 있는데 노란색과 검은색인 된 표준형은 20%를 높여주고 빨간 색과 검은 색으로 된 점보형은 50%를 높여 준다.

연료(Fuel)

각 임무에는 주어지는 연료가 한정되어 있으므로 이 아이템을 꼭 얻도록 하자. 크기가 작은 것은 20%, 크기가 큰 것은 33%의 연료량을 올려 준다.

TNT

이 아이템을 얻으면 오히려 피해를 입으므로 피하는 것이 좋다.

폭탄(Bomb)

이 아이템 역시 피해를 주므로 가져서는 안된다.

자원을 확보하기 위한 생존 전쟁

어스 2140

Earth 2140

어스 2140은 독일의 탑웨어사가 제작한 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임으로 KKND와 유사한 점이 많기는 하지만 그런대로 색다른 재미를 주기 때문에 이 장르를 좋아하는 게이머라면 한 번쯤 플레이해 보는 것도 좋을 듯하다

장 르	전략 시뮬레이션
최소사양	486/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	7월
가 격	미정
제작사	탑웨어
유통사	웅진미디어

프롤로그

2140년 지구에는 수많은 전쟁과 각종 환경재해로 인해서 오로지 두 세력만이 남게 되었다. 한 세력은 서유럽, 북아프리카를 지배하는 UCS이고 또 다른 세력은 ED이다. 한편 호주와 대부분의 아프리카 지역은 그동안 발생했던 전쟁에서 사용된 방사능과 화학무기에 완전히 오염되어 버려서 인간이 도저히 살 수 없는 죽음의 땅이 되어버렸다. 영원히 거주 불가지역으로 낙인찍힌 이 곳은 지도에서조차 사라져 버렸고 나머지 지역에 거주하던 사람들도 오염이 심화되자 지하로 내려가서 살아가기 시작했다. 그러나 세월이 점점 흐르자 지하에 매장되어 있던 자원도 서서히 고갈되어 가자 지구 표면의 자원을 사용해야 하는 상황에 처하게 된다.

KKND와 유사한 점이 많은 게임

어스 2140은 자원의 고갈로 인해서 황폐화해진 2140년 지구의 참혹한 생존 전쟁을 그린 전략 시뮬레이션 게임으로 게임의 배경이 전략 시뮬레이션인 KKND와 유사하다. 또한 어스 2140에서는 유라시안과 블랙테크라는 두 종족이 전쟁을 하는 내용의 게임이고 KKND는 서바이버와 돌연변이족이 전쟁을 벌인다는 설정으로 해서 아주 비슷하다.

다만 KKND는 지하에서 지상으로 올라온 종족간의 전쟁이지만 어스는 그 반대로 지하로 내려간 종족들의 전쟁이라는 것이다. 그러나 미션을 클리어하는 방법면에 있어서는 이 두가지 게임은 서로 많은 차이를 가지고 있다.

게임의 특징

어스 2140은 세련된 그래픽과 높은 해상도를 제공하며 특히 폭팔장면 등의 묘사는 놀랄 정도로 뛰어나다. 난이도는 엄청나게 높기 때문에 각 미션을 완수하기가 상당히 힘들다.

그러나 인터페이스면에서 다른 전략 시뮬레이션 게임과 크게 차이나는 점은 없으므로 처음 게임을 접하더라도 거부감은 들지 않는다. 미션 클리어 방법이라든지 전략적인 면이 상당히 생소한 이 게임이 인터페이스까지 완전히 달랐다면 게이머들에게 외면당하지 않았을까 하는 의구심이 든다.

인터페이스에서 달라진 점이라고 한다면 '예약제'를 도입하여 다른 전략 시뮬레이션 게임에서 종종 느낄 수 있었던 게임조작의 번거로움을 없앴으며 만들어진 건물을 다시 취소할 수 있다 또한 기지에서 모든 작업을 시작하는 방식이 아닌 건설유니트를 생산한 다음 그 유니트를 통해서 먼 거리에 떨어져 있는 건물을 생산하는 방식으로 변화하였다.

새로운 개념의 전략 시뮬레이션

리얼타임 전략 시뮬레이션과 일반 전략 시뮬레이션은 이 장르들을 선호하는 수많은 매니아들을 가지고 있으나 현재에는 리얼 타임 전략 시뮬레이션쪽이 보다 많은 매니아들을 가지고 있다. 그러나 이 두가지 장르를 잘 복합시킨다면 정말 괜찮은 전략 시뮬레이션 게임이 나오지 않을까? 하는 생각을 가끔 가지게 된다. 이러한 생각을 실현시킨 게임이 바로 어스 2140이다. 어스 2140은 리얼타임 전략 시뮬레이션과 일반 전략 시뮬레이션의 장점을 취하였기 때문에 색다른 전략 시뮬레이션의 경험을 할 수 있을 것이다.

종횡무진 액션게임

만득이와 칠득이

장 르	액션
최소사양	486/램8MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	7월
가 격	미정
제작사	인터 스튜디오
유통사	게임통

코믹 슈팅 액션게임

이 게임의 원제는 「FIRO & KIAWD」로 우리나라 사람에게 친숙한(?) 이름인 만득이와 칠득이를 도용하고 있으며 고릴라 FIRO와 고양이 KIAWD가 시가지를 누비며 대항하는 경찰들과 싸운다는 스토리를 가지고 있다.

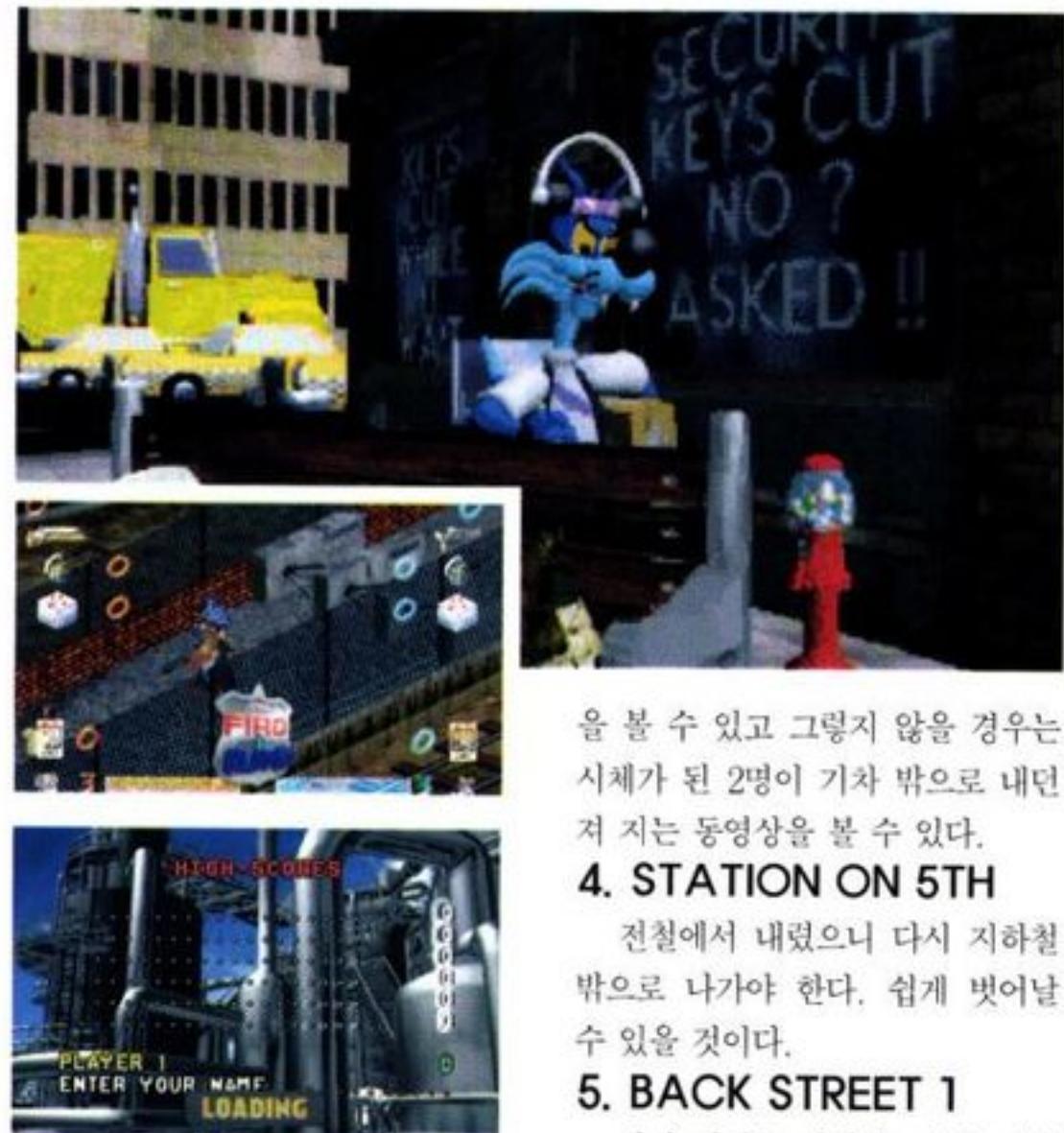
게임의 시스템을 본다면 무난한 사운드에 2D 형식의 부드러운 스크롤을 보이고 있으며 무엇보다도 얼굴이 알려질까 봐 벽보(몽타주)를 찢어 뒤로 던져 버리는 등 게임의 재미를 강조하고 있다는 것을 쉽게 알 수 있다. 그리고 기본적으로 거리에서 싸우는 액션 형태를 보이지만 지하철 안에서는 「버철캅」과 같은 건 슈팅 형태의 시스템으로 바뀌는 등 참신한 요소가 돋보인다. 옵션 화면에서는 난이도와 사운드 볼륨, 컨트롤 키를 지정할 수 있고 1인, 또는 2인 플레이를 지정할 수 있다. 사운드 조절 기능에서는 애니메이션으로 된 스프링을 이용, 볼륨을 조절하는 등 세세한 곳까지 신경을 쓰고 있다는 점이 이 게임을 더욱 재미있게 하는 요소! 또한 한 스테이지가 상당히 짧은데 액션게임인 만큼 바로바로 다음 스테이지로 넘어가는 긴박감을 즐길 수 있다. 다음 스테이지로 넘어가게 되면 30초 정도의 재미있는 동영상을 볼 수 있다.

컨트롤 키 중에서 방향키는 타 게임과 동일하며 파이어가 기본 적으로 <ENTER>로 지정되어 있을 것이다. 이는 옵션 화면에서 <CTRL>로 조절할 수 있다. 게임에서 빠져나가려면 <ALT>를 누른 후 <SPACE>, <YES>, 그리고 메인 화면에서 <ESC><YES> 키를 누르면 된다.

총을 들고 거리로…

1. MAIN STREET

가장 먼저 나오는 것은 'MAIN STREET'. 바닥에 깔린 초록 색 지뢰를 조심하면서 앞으로 진행해야 한다. 가다 보면 유령처럼 보이는 할아버지가 많이 나타나는데 조심해야 한다. 회오리를 일으키며 지팡이로 공격하기 때문이다. 데미지는 총알의 3배 정도는 된다. 데미지를 입는 것은 실제와 동일한데 자동차, 할아버지의 회오리 공격, 수류탄, 총알 순이다.

조금 더 진행하면 경찰 3명이 앞만 보고 계속 쏘고 있는 곳이 있다. 이들은 옆으로 비껴 들어가면

한대도 맞지 않고 처지 할 수 있다. 이들을 처리하고 나면 체력 게이지를 100% 채워 주는 약상자를 발견할 수 있는데 먹는 것을 잊지 않도록 하자. 또 한가지 재미있는 것은 빨간 소방전을 부수면 듀크뉴켐에서 볼 수 있었던 물이 쏟아져 나오는 모습도 볼 수 있다. 이렇게 진행하면 지하철 역 입구까지 가는데 2분 정도면 충분하다. 지하철 안으로 들어가면 총을 어깨에 걸친 당당한 모습의 만득이(?)의 동영상을 만날 수 있다.

2. SUB ON MAIN

지하철 안에서 벌어지는 스테이지. 다가오는 적들을 적당히 처리하다 기차가 오면 타면 되는데 기차가 떠나 버리면 못 탈 수도 있으니 열차의 문이 열리면 쏟아지는 적을 처리하고 빨리 타야 한다.

3. SUB ON TRAIN

적들로 가득한 전철 안. 앞서 밝힌 건 슈팅 모드로 바뀌게 되는데 방향키를 눌러 가며 조준점을 잘 맞추어 적들을 처리해야 한다. 칼, 몽둥이, 총알 등 무기의 종류도 다양한데 이들을 모두 처리하고 나면 박장대소하는 주인공의 모습을 볼 수 있고 그렇지 않을 경우는 시체가 된 2명이 기차 밖으로 내던져 지는 동영상을 볼 수 있다.

4. STATION ON 5TH

전철에서 내렸으니 다시 지하철 밖으로 나가야 한다. 쉽게 벗어날 수 있을 것이다.

5. BACK STREET 1

이제 거리로 나왔다. 처음 시작할 때와는 전혀 다른 모습의 마을이 나타나고 앞에서 해 왔던 데로 진행하면 별 문제가 없지만 지뢰가 많이 나오는 곳이라 조심해야 한다. 마지막까지 진행하면 어여쁜 여자가 손짓하고 있는 곳이 있는데 여기까지 가면 이 스테이지도 끝이다. 이제 6번째 BACK STREET 2 스테이지가 진행된다. 여기까지 진행한다면 다음 스테이지도 문제없이 클리어 할 수 있을 것이다.

마치며

짧은 플레이 시간에 비해 로딩 시간이 너무 길다는 아쉬움을 제외한다면 액션게임을 좋아하는 게이머에게는 더 없는 선물이 될 것이다. 하면 할수록 재미있는 게임이라고 할까? 매번 다시 하더라도 그렇게 지겹다는 것을 느끼지 못할 정도로 새로운 맛이 있다. 그리고 토속적인 이름에 비해 캐릭터가 이국적인 점이 이상하게 느껴질 수도 있겠지만 최근 3D 그래픽을 내 세우기만 하고 게임성이 결여된 다른 게임들보다는 훨씬 안정되고 코믹성이 가미된 재미있는 게임이라 하겠다.

신비로운 세계의 질서를 잡아 원래의 세계로 돌아가자

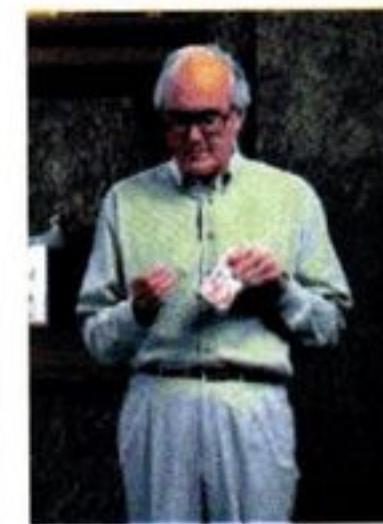
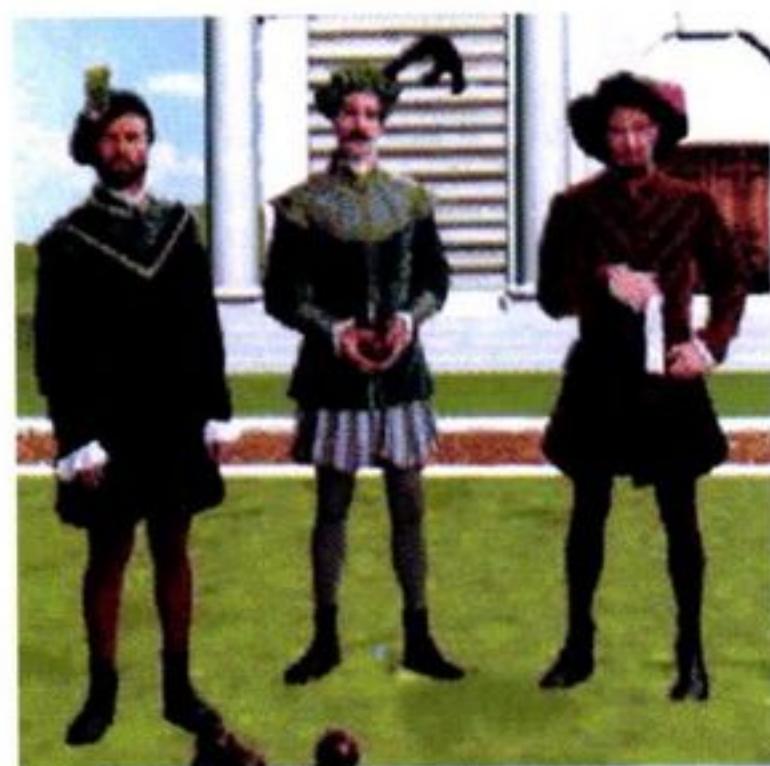
커넥션 Connections

중세와 현대가 섞여 있는 듯한 독특한 분위기의 브로드번드사의 「미스트」와 같은 어드벤처 게임이다. 시간과 공간이 뒤죽박죽 섞여 버린 초현실적 3차원 공간에서 퍼즐을 풀어 나가다 보면 어느새 과학적 지식을 많이 습득한 듯한 자신을 발견할 수 있을 것이다.

장 르	어드벤처
최소사양	펜티엄/램8MB
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	7월
가 격	미정
제작사	핵심텔레텍
유통사	디스커버리(미국)

현실감 있는 화면구성

게임을 시작하자마자 느낄 수 있는 것은 이 게임이 현대와 중세를 구분하기 어렵다는 것인데 이 게임은 이러한 두 가지의 분위기를 억지로 갈라놓지 않고 자연스럽게 조화시키고 있다.

우선 게임의 힌트를 주고 갈 길을 계속해서 알려주는 제임스바크의 모습과 행동에서 현대적인 면을 볼 수 있고, 다른 배경이나 성, 그리고 상점의 주인 등을 보면 중세 유럽의 분위기가 잘 풍기고 있다. 이러한 독특한 분위기는 유저들로 하여금 신비감을 주고 있다.

이 게임은 최근 게임의 특징인 '다이렉트X'를 쓰지 않고 '퀵타임 포 윈도우'를 사용하고 있다. 그러나 그래픽의 속도 면에서 볼 때 다이렉트X를 사용한 게임들에 비해 그다지 차이가 나지 않을 뿐 아니라 오히려 퀵타임 포 윈도우의 독특한 성능으로 인해 영화를 보는 것과 같은 진행을 할 수 있다. 물론 등장인물의 대사는 모두 육성(영어)으로 처리되어 있으며 다행스럽게도 영화의 자막같이 옆에 한글로 번역되어 있다. 이 게임은 모든 장면 하나 하나가 모두 놓칠 수 없는 동영상들로 가득한데 등장 캐릭터는 모두 제임스 바크를 비롯한 50여 명의 실제 액션 배우들로 구성되어 있으며 그들의 역동적인 풀 모션 비디오를 볼 수 있다.

독특한 고리로 된 다단계 세상

이 게임은 비평가들의 찬사를 받은 제임스바크의 TV시리즈를 기초로 시간과 공간이 뒤죽박죽된 초현실적 3차원 공간에서 사건과 아이디어를 연결해 나가는 어드벤처 게임이다. 유저는 역사적인 혁신을 대표하는 아이템을 찾고 이를 수집하여 각각의 아이템간의 연결고리를 찾는 방식으로 게임을 진행하는 것인데 다른 어드벤처 게임과 틀린 점이 있다면 제임스바크가 나타나 게임에 대한 힌트를 주고 사라지고, 모르는 것이 있으면 힌트 상자를 열어서 그곳에서 막히는 부분을 뻥 뚫어 버릴 수가 있다는 점이다. 따라서 다른 어드벤처 게임에 비해 난이도가 약간 낮은 게임이라고 할 수 있다.

게임이 시작되면 플레이어는 이상한 세계에 들어와 있다. 하지만 제임스바크에게서 이곳을 빠져나가려면 이곳의 차원을 이상하게 만들어 버린 자를 찾아 원래대로 만들어야 한다는 이야기를 듣게 된다. 주변을 둘러보면 건물이라고는 제임스 바크의 서재 이외에 상점 두 곳이 있다. 아직은 돈(실링 단위)이 없으므로 가게에서 공짜로 얻을 수 있는 것을 얻고, 성 앞에 있는 양탄자를 조사하면 그 안에서 황금빛 열쇠를 얻을 수 있다. 이렇게 하여 아이템 하나하나를 얻으면서 독특한 다단계로 이루어진 퍼즐을 풀며 연결고리를 풀어 나가야 하는 것이다.

쉽게 즐길 수 있는 어드벤처 게임

거의 대부분의 어드벤처 게임들은 게이머들의 머리를 복잡하게 만드는 것이 대부분이고, 다만 그 자체로 쉽고 즐겁게 즐길 수 있는 것들은 얼마 되지 않았다. 그러나 이 게임은 영화와 같은 부드러운 진행 속에서도 모든 게이머들이 알기 쉽게 게임에 대한 힌트가 자주 나오기 때문에 편하고, 간편하게 어드벤처 게임을 즐길 수 있게 구성해 놓았다. 어드벤처를 처음 접해 보거나 지금까지의 어드벤처 게임들이 너무 어려워 엄두도 내지 못한 게이머들에게는 반가운 게임이 될 것이다.

3차원으로 진행되는 액션게임

미션 MISSION

장 르	전략 시뮬레이션
최소사양	486DX4-100이상/램8MB이상
권장사양	펜티엄100이상/램16MB이상
발매일	7월
가 격	44,000원
제작사	새론소프트
유통사	코가유통사

프롤로그

21세기 초, 인류학자 존 레이어는 생체 무기(에지프 바이러스)에 대한 연구를 하고 있었는데 이러한 자신의 연구가 지구 전역을 엄청난 위기로 몰아갈 지도 모른다는 악몽에 시달리고 있었다. 그가 미 해병대 소속 CH-30D 헬기에 탑승하여 태평양 연안의 작은 섬 쥬리아로 향하는 동안 내내 그 생각을 버리지 못했다. 이윽고 헬기에서 내린 존 레이어 박사는 정교하게 건축된 연구 시설과 거대한 철창에 갇힌 수백 명의 사체를 볼 수 있었다. 그 순간 박사는 자신의 뒤에 선 하우저 중령을 느낄 수 있었다. 그의 한 손에 쥐어져 있던 권총은 존 날카로운 불을 뿜었고 다른 한 손에 들려 있던 시험관에서는 작은 문어 모양의 무언가가 꿈틀거리고 있었다. 이 게임은 바로 존 레이어 박사가 만든 생체 실험 도구인 바이러스에 감염된 테러리스트 하우저 중령 일당을 섬멸하는 내용의 미션을 수행해야 하는 것이다.

헥사 방식의 깔끔한 게임

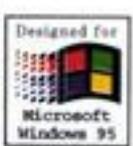
전략 시뮬레이션 게임 「미션」은 새론소프트에서 만든 '언더리언'의 전작이다. 이 게임은 오래 전 미리내를 통해 출시될 예정이었으나 시스템을 가다듬어 코가유통사를 통해 발매된다. 아기자기한 느낌의 헥사 방식과 턴 방식을 채택한 것이 '미션'의 특징이다.

게임을 시작하면 가장 먼저 눈에 들어오는 것이 깔끔한 그래픽. SD형태의 아기자기한 캐릭터가 압권이다. 크게 전략 모드와 전투모드로 나뉘는데 이 게임은 먼저 플레이어는 전투에 들어가기에 앞서

전략 모드에서 전투에 참가할 대원들을 편성하고, 그들에게 무기 등 아이템을 장착시킨 후 미션 브리핑을 통해 전투모드로 들어가 본격적인 게임에 대한 정보를 얻을 수 있다.

게임의 캐릭터는 나름대로의 특정한 아이템과 역할을 가지고 있기 때문에 이들을 잘 판단하며 진행해야 게임의 묘미를 확실하게 느낄 수 있다. 그러나 그다지 어려운 적이나 미션은 없기 때문에 전략 시뮬레이션 게임을 처음 시작하는 게이머들에게 권장하고 싶은 게임이다.

3차원으로 진행되는 액션게임

폴른 해븐 FALLEN HAVEN

장 르	전략 시뮬레이션
최소사양	486이상/램8MB이상
권장사양	펜티엄이상/램16MB이상
발매일	발매중(미국)
가 격	미정
제작사	인터랙티브 매직
유통사	비손미디어

폴른 해븐은 휴먼과 에어리언 두개의 종족 중에서 한 쪽을 선택, 영토를 확보해 가면서 상대국을 정복하는 전략 시뮬레이션 게임이다. 플레이어의 최종 목표는 적국의 수도를 완전히 점령하는 것. 그러기 위해서는 많은 종류의 유니트를 풀로 활용시켜야 한다. 병기형 유니트로는 보병, 전차, 전투기 등의 각각 다른 기능을 가진 것이 등장하고 거대한 폭격기 유니트를 사용하면 광범위한 영토를 단숨에 폭파할 수 있다.

공격형 유니트 이외에 건설 유니트도 등장하는데 성벽이나 포대 등을 지을 수 있다. 갑자기 적이 침입해 와도 바로 대처할 수 있도록 이 유니트들을 잘 이용해야 한다. 건설 유니트 중에는 연구소계의 유니트를 건설하는 것도 있다. 이 유니트는 병기 전체의 공격력을 높일 수 있고 병기의 생산력을 촉진시킬 수도 있으며 모두 6종류의 기술력을 올릴 수도 있다.

이 게임의 가장 큰 매력은 바로 이 기술력을 이용, 점점 군사력을 높이는 것이 가능하다는 점이다. 공격형 유니트의 생산도 중요하지만 건설 유니트를 만들어 내는 데 힘을 기울이는 것이 전군을 강화할 수 있는 지름길일 것이다.

기본적인 세계관으로 인간과 에어리언 국가가 있지만 중립국도 존재한다. 이들 중립국은 전쟁을 좋아하긴 해도 스스로 공격해 오는 일은 없으며 일단 그들을 공격했다 하면 그들은 필사적으로 반격을 해온다. 결국 그렇게 간단하게 영토를 확장시킬 수 없다는 이야기가 된다. 따라서 세밀한 전략으로 하나하나 착실하게 승리를 거두어 가야 영토를 점점 넓혀 갈 수가 있다. 절대 절명의 군사 국가를 지울 수 있는 것은 바로 당신뿐인 것이다.

미친 과학자 소런의 야욕을 막아라!

스타 트렉 제네레이션
Star Trek Generations

스타 트렉 제네레이션은 영화판 스타 트렉 시리즈의 하나인 스타 트렉: 제네레이션을 게임화한 것으로 다양한 방식의 게임의 제공과 실제 영화의 요소들이 가미되어 있기 때문에 영화 스타 트렉보다 더한 재미를 줄 것이다.

장 르	액션
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	7월
가 격	미정
제작사	마이크로프로즈
유통사	쌍용

스타 트렉 영화를 소재로 게임을 제작

스타 트렉은 너무나도 유명한 TV SF시리즈로서 영화로도 수편이 제작되어 수많은 팬을 확보하고 있는 불후의 명작이다.

이번에 새롭게 등장한 스타 트렉 제네레이션은 영화판 스타 트렉 시리즈 중 스타 트렉 제네레이션을 소재로 제작된 액션 게임으로 전체적인 진행 방식이 영화와 아주 비슷하다. 과학자인 소런이 연쇄 반응의 연구를 위한 무자비한 실험을 자행하여 수백만의 무고한 인간들을 몰살시킬 계획을 세우고 이에 캡틴 커크와 피카드, 그리고 나머지 승무원들은 망상에 사로잡혀 있는 이 미친 과학자의 야망을 막아야 하는 임무를 부여받는다.

다양한 방식으로 게임 진행이 가능

이 게임의 진행은 1인칭 시점의 슈팅과 포인트 시점의 액션 스테이지 그리고 우주 전투 스테이지 등의 다양한 방식으로 전개된다.

1인칭 시점의 슈팅에는 영화에 출연하는 12명의 캐릭터가 제공되므로 게이머는 자신이 가장 좋아하는 캐릭터를 골라서 게임을 플레이할 수 있다. 우주 전투 스테이지에서 게이머는 우주전함 엔터프라이즈호에 탑승하여 완전한 3D로 이루어진 우주 전장을 누비면서 적들을 처부수어야 한다.

게이머는 조정석의 모니터에 나타난 여러 행성들을 조사해 본 다음 엔터프라이즈호의 스페이스 워프 기능을 이용하여 특정 행성으로 이동하게 된다.

영화의 요소를 게임상에 적용

이 게임은 패트릭 스테워트, 윌리엄 쉐터너, 말콤 맥도널 등 영화에 출연하는 배우들의 실제 목소리로 대사를 제작했기 때문에 실제 영화를 보고 있는 듯한 느낌을 주며 영화의 오리지날 음악과 사운드를 게임을 진행하면서 들을 수 있다.

특히 게임을 플레이하는데 있어서 많은 부분이 음성으로 진행되기 때문에 게임의 흥미를 더해준다. 예를 들어 어떤 물질이나 장비를 발견했을 때 엔터프라이즈의 컴퓨터와 교신을 하여 그 물질이나 장비의 정체를 알아낼 수 있다. 또한 우주 전투 중에 발생하는 모든 상황 보고가 음성으로 진행되기 때문에 영화의 주인공이 된 것 같은 느낌을 준다.

고용량의 PC사양이 필요

스타 트렉 제네레이션을 플레이하기 위해서는 비교적 높은 PC사양이 요구된다. 최소한 펜티엄90, 램16MB, 2MB이상의 비디오램이 필요하며 게임을 완벽하게 즐기기 위해서는 펜티엄166이상에 램32MB정도가 필요할 것이다.

그리고 윈도95전용 게임이기 때문에 게임을 플레이하기 위해서는 다이렉트X을 인스톨해야 하는데 이 때는 반드시 3.0a이상의 버전을 인스톨해야 한다.

춘추전국시대의 역사를 배운다!

손자병법-백가쟁명-

스토리

그동안 중국의 역사를 배경으로 하는 역사 시뮬레이션 게임들이 많이 출시되었지만 대부분의 게임들이 삼국지나 수호지를 바탕으로 하는 것이었다. 하지만 이번에 출시된 손자병법은 두 시대보다 훨씬 전 시대인 춘추전국시대를 바탕으로 하였기 때문에 색다른 전략 시뮬레이션을 경험해 볼 수 있을 것이다.

장 르	전략 시뮬레이션
최소사양	펜티엄/램8MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가 격	미정
제작사	TGL
유통사	신라음반

체험저서 손자병법

손자병법은 육도삼략에 버금가는 뛰어난 병법서이자 처세술을 담은 책이라고 할 수 있다.

이 책은 춘추전국시대의 혼란스러웠던 정국에서 쓰여졌기 때문에 많은 역사적인 사실을 바탕으로 하고 있다. 손자병법은 손가 집안의 병법책이라고 할 수 있는데 책의 제목으로 봤을 때에는 손자가 쓴 걸로 생각할 수도 있겠지만 손자는 이 책의 저자인 손무의 손자로서 이 책을 집대성하기는 했지만 이 책을 직접 쓴 저자는 아니다.

손무는 단지 탁상이론만으로 책을 저술한 것이 아니라 자신이 직접 전쟁에서 겪고, 탐사하고, 관찰한 것을 토대로 썼기 때문에 이 책은 전쟁시 실전에 큰 도움이 되었다. 그렇기 때문에 옛날 중국의 장수라고 한다면 누구든지 육도삼략과 더불어 손자병법을 익혀야만 했다.

웅장한 진각

수많은 영웅들이 나타나고 사라져 갔다

백가쟁명은 이렇게 시작된다

지금으로부터 2500년 전 중국의 주 황실의 힘이 약화되자 각 지방 세력들의 세력이 강화되면서 서로의 패권을 다투는 춘추전국시대를 맞이하게 되었다. 이에 각 지방의 군주들은 부국강병을 위해서 훌륭한 인재를 발굴하기 시작했다. 이 시기의 사상가로는 후세에 지대한 영향을 끼쳤던 공자, 노자, 장자를 꼽을 수 있고 병법가로는 손무, 오자, 한비자 등 제자백가라고 불리는 위대한 인물들이 이 시기에 배출되었다.

삼국지와의 차이

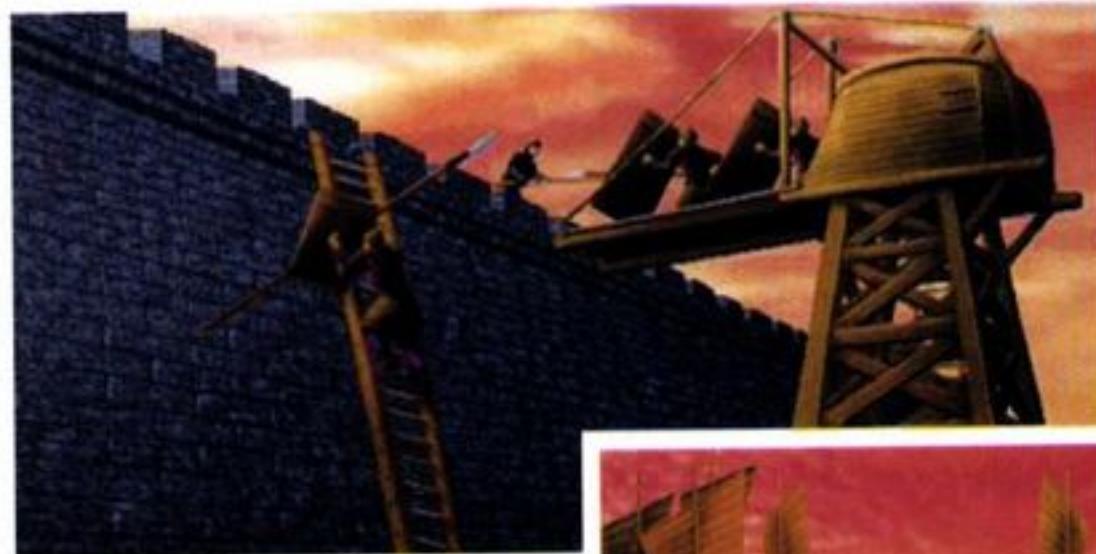
손자병법과 고에이의 삼국지 시리즈는 모두 일본에서 만들어진 역사 시뮬레이션이라는 점에서는 같지만 일단 게임을 플레이해 보면 게임의 진행방식이나 구성 등에서 확연한 차이가 있다는 것을 알 수 있다.

고에이사의 삼국지는 게이머 자신이 직접 수많은 전술을 조작하고 인재를 등용하면서 정책을 수립하여 전대륙을 통일하는 방식이다. 그렇기 때문에 장수 개개인의 개성이 다양하지 못하고 게이머가 게임을 어떻

치열한 공성전

어디로 가는 거지?

장군의 등록

플레이 모드의 선택

게 조정하느냐에 따라서 게임의 많은 부분이 달라지게 되었다.

그러나 손자병법의 경우는 게임상에서 게이머가 지정해 주어야 할 것이 거의 없다. 명령어들도 그리 많지 않고 명령 또한 순차적으로 내리게 되어있기 때문에 모든 명령을 한꺼번에 실행시킬 수가 없다. 장수의 등용은 무작위로 발생하며 게이머를 찾아오는 장수를 등용하는 것이기 때문에 삼국지 시리즈처럼 수색 같은 것을 하지 않아도 된다.

삼국지 시리즈와 가장 많은 차이를 보이는 부분은 역시 전쟁이다. 삼국지에서의 전쟁은 게이머가 직접 조작할 수 있지만 손자병법의 경우는 컴퓨터가 알아서 다 해주므로 게이머는 그냥 구경만 하면 된다. 그러나 전쟁에 출전하는 장수는 게이머가 직접 선택해주어야 한다.

그러므로 게이머가 어떤 장수를 선택하느냐에 따라서 전쟁의 승패가 결정된다. 장수의 무력이 아무리 뛰어나다고 해도 지력이 낮으면 상대방의 전술에 꼼짝없이 걸려들어서 패배를 당하게 된다. 전쟁에서 패한 장수들은 자신을 이긴 장수에 대한 데이터를 기억하게 되고 다음에 다시 전쟁이 벌어질 때에는 이 데이터를 기초로 해서 싸우게 된다. 즉 손자병법에는 장수들이 학습능력을 가지고 있다는 의미이다.

윈도95에 걸맞는 뛰어난 그래픽

손자병법은 다른 일본의 역사 시뮬레이션에 비해서 뛰어난 그래픽을 자랑한다. 고해상도의 그래픽을 사용하고 있으며 지도 하나에도 정성을 다해서 제작한 것이 눈에 보인다. 또한 전투시에는 병사들의 모습이 뚜렷하게 잘 보이고 그 움직임 또한 매우 부드럽다.

게임에 들어가서

손자병법에는 역사모드와 자유 시나리오 모드, 역사선택 모드 그리고 과거 성적이 존재한다. 이 중에서 과거성적은 지금까지 게이머가 치루어 온 전투 상황을 기록해 놓은 것이고 역사모드는 천하통일, 춘추시대, 전국시대의 세 개로 나누어진다.

천하통일

승리 조건: 전영토의 지배

게임 턴: 100

선택 가능 국가: 진

가장 플레이하기가 쉬운 시나리오이다. 게임을 플레이해 보면 알겠지만 서쪽에는 진시황이 이미 수많은 영토를 가지고 있고 처음부터 국력이 최고로 막강하며 엄청나게 많은 군사를 가지고 있기 때문에 처음부터 침공을 개시한다면 쉽게 천하통일을 이룩할 수 있다.

춘추시대

승리 조건: 전영토의 지배

게임 턴: 300

선택 가능 국가: 연, 제, 진, 진, 초, 오, 월

어느 나라를 선택하느냐에 따라서 플레이 시간이 달라진다. 이 시나리오부터 진정한 손자병법의 세계를 느낄 수가 있을 것이다. 각국의 음모와 침략 그리고 약탈을 지혜롭게 뛰어넘어 보자.

춘추시대

전국시대

승리 조건: 모든 영토의 지배

게임 턴: 250

선택 가능 국가: 연, 제, 진, 조, 위, 한, 초, 월

진정한 병법의 활용은 전국시대부터라고 말할 수 있다. 이번 시나리오에서는 각국이 정비된 국력을 이용하여 영토를 넓히기에 급급한 상태이며 이에 따라서 수많은 병법가들이 등장한다. 그러므로 한 번 잘못하면 나라의 멸망을 지켜보게 될 지도 모른다. 다른 나라를 침략할 생각은 하지 말고 장수를 등용하고 국력을 키워야 한다. 그런 다음 중립국들을 우선적으로 점령하고 다시 군대를 양성한 다음 다른 제후국들과 한 판 승부를 벌이는 것이 가장 바람직한 방법이다. 처음에 조심해야 할 나라로는 연, 한, 초, 월나라이다. 이들 국가만 주의하면서 국력을 키운다면 전국시대의 통일은 결코 어려운 일은 아니다.

자유 시나리오 모드

말 그대로 게이머가 모든 것을 자유롭게 작성해서 게임을 즐기는 모드이다. 이곳에는 손자병법에 등장하는 모든 국가가 등장하며 등장 세력 역시 게이머가 직접 지정해야 한다. 영토의 지정은 약소국은 작은 동그라미로, 강대국은 큰 동그라미로 표시된다. 강대국은 많은 영토를 설정할 수 있지만 약소국은 단 하나만의 영토밖에 가질 수 없다. 하지만 강대국이라고 해서 영토를 무조건 크게 해 놓는 것은 그다지 바람직하지 않다.

왜냐하면 아무리 초강대국이라도 할 지라도 수용할 수 있는 병사와 장수의 수가 한정되어 있기 때문에 너무 많은 영토를 가지고 있으면 이곳에 장수나 군사를 배치할 수 없는 경우가 생긴다. 여기서 흥미로운 점은 왜국과 조선을 등장시킬 수가 있다는 것이다.

대륙 통일을 위한 최선의 방법

게임의 명령은 게이머가 한 번에 결정해서 실행되는 것이 아니고 각 분야가 나뉘어 있기 때문에 차례대로 결정하고 실행해야 한다. 그 순서와 명령어를 보면 다음과 같다.

외교

■성명지지: 다른 나라의 입장에 대해서 지지나 비난을 퍼붓는다. 다른 나라가 어떻게 되든 상관이 없다면 'N'를 선택하면 된다.

■불가침: 서로의 영토를 침범하지 않는다는 조약이지만 그다지 중요하지 않다. 왜냐하면 적국은 이 조약을 맺더라도 툭하면 침략해 오기 때문이다.

■동맹체결: 양국 사이에 우호를 다진다. 불가침 조약보다는 동맹 관계를 맺는 것이 더 좋다.

■공물요구: 약소국에 공물을 요구한다. 받을 수 있는 확률이 거의 없기 때문에 그다지 기대는 하지 않는 것이 좋다.

■공물헌납: 약소국으로 시작했다면 주변의 강대국에 손을 비비는 것이 최선의 살 길이다. 강대국에 일정한 양의 공물을 바치면서 힘을 키우도록 하자.

■차용신청: 자금을 빌려 온다. 하지만 이런 상화에 처할 정도라면 국력이 완전히 약화되어 버린 것이므로 일찌감치 포기하는 것이 좋다.

■선물보냄: 대등한 국가끼리 우호를 다지기 위한 것으로서 아주 유용한 명령이다.

■우호 또는 방해: 사신이 어떤 능력을 가졌느냐에 따라서 우호를 맺을 수도 있고 타국의 정사를 방해할 수도 있다.

■파기: 외교 관계를 파기한다.

행동 계획

■이동: 장수와 군사를 이동시킨다.

■공격: 타국을 공격한다. 점령보다는 타국의 국력을 소진시킬 때 이용하면 좋다.

■침공: 타국의 영토를 우리 것으로 하기 위해서 공격한다. 유명한 장수가 아니라면 3배의 군사력은 가지고 있어야만 무사히 성공할 수 있을 것이다.

■약탈: 말 그대로 마구 약탈을 하는 것이다. 이 명령을 실행하면 여자의 비명소리가 나온다.

■농성: 최후의 방법이다. 성에서 적을 맞아 싸우는 것으로 더이상 물러날 곳이 없을 경우에 선택한다.

군 비

■축성: 성을 쌓으면 국가의 방어력이 올라가고 경제력도 점차 상승한다.

■군세동원: 군사를 모집한다. 단, 장수가 가질 수 있는 허용치가 초과되면 군세를 동원할 수가 없다.

■군세보충: 전쟁으로 인해서 손실을 입은 군사를 보충시킨다. 이 명령으로 보충은 가능하지만 군사의 확장은 불가능하다.

■군세편성:이미 나누어져 있는 군세를 다시 편성한다.

■군세해산:군대를 해산시킨다.

■장군추방: 마음에 들지 않는 장군을 추방한다. 그러나 크게 잘못한 것이 아니라면 이 명령을 내리지 않는 편이 좋을 것이다.

룰의 선택

내부반란

홍 수

고사성어를 볼 수 있다

역사 선택 모드

이 모드에서는 각국의 세력과 병사의 위치, 장군의 수 등이 모두 랜덤으로 설정된다. 이 모드는 처음부터 다시 선택할 때마다 세력도가 달라지므로 신중하게 선택해서 플레이하도록 하자. 이 모드에서도 약소국은 하나의 영토만을 가질 수 있으며 강대국은 여러 개의 영토를 가진 것으로 세력도가 짜여지게 된다.

천 명

각종 이벤트가 이곳에서 이루어진다. 장수의 등용, 용의 출현, 풍작, 흉작, 장수의 배반, 군주가 향락에 빠짐, 고사성어 등의 광장히 많은 이벤트가 이루어진다. 이러한 이벤트들은 말 그대로 하늘의 뜻에 달린 것이기 때문에 게이머가 조절할 수 있는 것이 아니다. 그러므로 이것을 경험해 보고 나면 이 게임에서는 운이 엄청나게 필요하다는 것을 깨닫게 될 것이다.

징 세

이 명령을 내리면 세금이 들어온다. 장수의 수와 영토의 수에 따라서 세금의 양이 비례하기 때문에 커다란 영토를 가지고 있을수록 세금의 양은 커진다. 이것을 통해서 국력의 순위를 볼 수 있고 자신의 위치를 가늠해 볼 수가 있다.

교육적인 요소가 가미된 게임

게임을 플레이하다 보면 알 수 있지만 게임 중에 역사적인 사실이 나오면 그에 해당하는 고사성어가 뜻과 함께 나온다. 이러한 것을 봤을 때 단순히 흥미 위주로만 게임을 만든 것 같지는 않다. 아마도 중국 역사에 대한 올바른 지식을 주기 위한 요소도 가미한 것 같다. 그러므로 이 게임을 하다보면 어느새 박식해져 있는 자신을 보게 될 지도 모른다.

옷! 유식해져 보자

악신 카리시스의 강림을 저지하라!

마법의 향수 Nostalgia of Magic

마법의 향수는 악신 카리시스의 강림을 저지하기 위한 여섯 모험가들의 모험을 그린 국산 롤플레잉 게임으로 참신한 아이디어와 귀여운 그래픽이 상당히 돋보이는 게임이다.

DOS CD-ROM

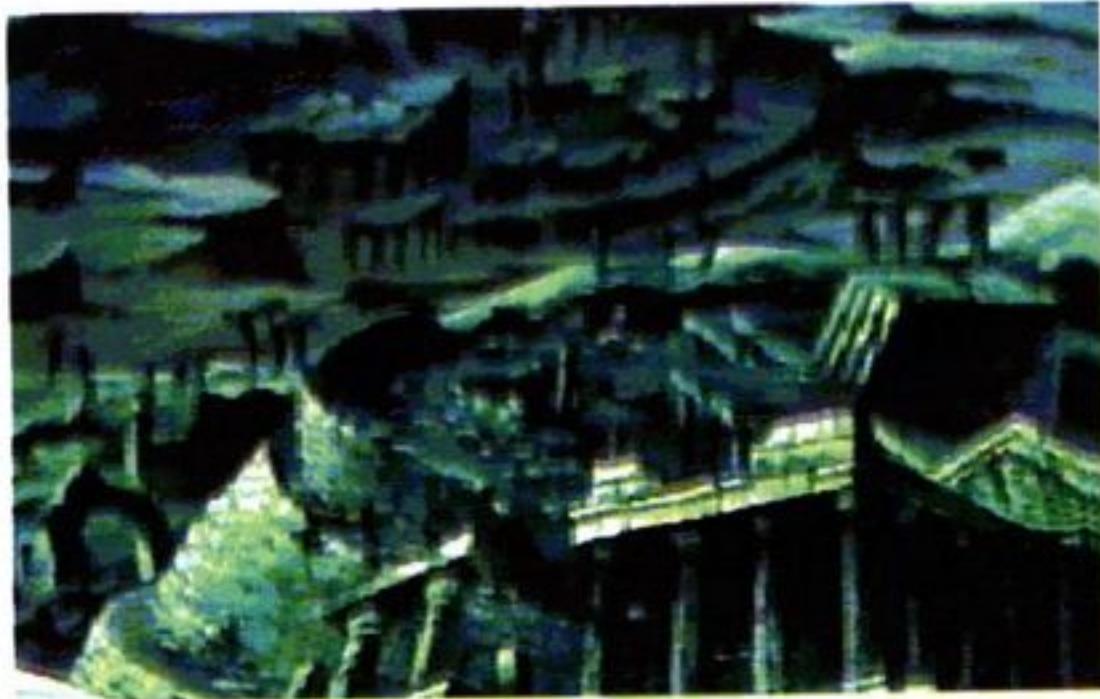
장 르	롤플레잉
최소사양	386/램4MB이상
권장사양	486/램8MB이상
발매일	7월
가 격	미정
제작사	IKGN
유통사	코가유통

프롤로그

태초에 이 세계에는 신이라고 불리우는 존재들이 있었다. 그들 또한 어디서 어떻게 생겨났는지는 모르나 그들의 본질인 창조를 하기 시작하였다. 그 창조의 결과로 우주가 생겨나고 우주에는 생명이 넘쳐나기 시작했다. 그 중 작은 세계인 어느 행성에는 여러 종족과 다신을 믿는 종교를 배경으로 서로 반목과 질시를 하기도 하고 함께 평화를 누리기도 했다. 그러나 아직은 신이 존재하던 시대였기 때문에 절대의 힘에 대한 두려움과 맹신은 여러 종족들에게 복종을 요구하였다.

세월이 흘러 여러가지 문명이 생겨나고 쓰러지던 무렵 신관이라 불리우는 사람의 말에 의해 신들의 세계에 큰 영향을 주기 시작했다.

신관들은 "누구에게나 어미가 있듯이 우리 생명체에게도 창조주들인 당신들이 있었습니다. 그러나. 때가 되면 어미의 품에서도 벗어나듯이 우리들도 우리의 운명을 스스로 취하게 해 주시옵소서" 그러자 신들 사이에 이에 대한 의견이 달라서 반목이 벌어지기 시작했고 마침내 신들의 전쟁이 일어나게 되었다. 이 신들의 전쟁은 지상에도 영향을 미쳐 모든 생명체들은 공포에 떨기 시작했다. 마침내 그 공포의 시간이 지나자 모든 살아남은 자들은 햇살 속으로 나아갔다.

그 때 신의 목소리가 들렸다. "우리의 피조물들아! 우리의 최종 결정은 이 세계에서 떠나는 것이다. 이 시점부터 다시는 우리의 음성을 듣는 이가 없을 것이다. 우리의 결정은 번복되지 않으며 너희의 운명을 스스로 결정하게끔 할 것이다."

"그러나 너희의 결정에 하나의 책임을 지어 주겠으니 파괴의 신이자 창조의 신 카라시스의 육신이 바로 그것이다. 세계에 분노와 원한의 에너지가 구석구석 회오리치며 통곡할 때 카라시스의 눈을 보게 될 것이다. 그 눈을 봄과 동시에 너희의 세계는 한줌의 티끌만도 못하게 되리니 생명들아! 자신의 운명을 잘 간직하고 소중히 하는 것이 좋을 것이다" 이 소리는 그 후에도 전설처럼 전해져 내려왔다.

용과 대치한 일행

파괴된 신전

파워 리뷰

용의 화염을 막는 데이빗

게임의 특징

마법의 향수는 방대한 지도와 캐릭터 그리고 다양한 이벤트를 지원한다는 것이 특징이다.

넓은 필드는 게이머에게 시원함을 주며 마을내의 숲, 마구간, 닭장 등에서는 그 장소만의 고유한 음향 효과를 내기 때문에 게임의 흥미를 더해준다

기상변화 시스템의 탑재를 통해서 시간이 흐르면 필드 내에 눈비가 온다든가 하는 기상 변화를 볼 수 있다. 그리고 적들의 인공지능을 높여서 일정한 거리에 주인공이 나타나면 반응을 한다.

동굴에서는 스포트라이트 기능을 지원하여 더욱더 긴장감을 제공한다. 그외에 워프 기능을 제공하여 이전의 지나온 마을에 갈 수 있다.

전투 방식은 일반적인 턴 방식으로서 전투시 마법마다 고유의 효과음을 제공하며 적들과의 전투의 난이도가 쉬운 편이다. 전반적으로 봤을 때는 전투보다는 스토리에 많은 비중을 두었다.

흑 마법사 마을

우물로 물을 뜨러 갔던 탄은 우물속의 물이 모두 말라 버린 것에 놀라 이를 마을 사람들에게 알린다. 소식을 들은 마을의 장로는 사람들을 불러 이 일에 대해 논의를 한다. 그는 백마법사 마을로부터 도움을 받아야 한다고 말한다.

몇몇 사람들이 그들과의 좋지않은 감정을 이야기하며 만류했지만 어쩔수 없다는 상황이라는 것에 인식을 같이 하고 그들에게 도움을 청하기로 정한다. 그러나 누구를 보낼 것인지 결정하지 못하던 중 프롤이 나서서 자신이 가겠다고 말한다.

장로와 마을 사람들은 그의 마법능력을 어느 정도 인정하고 있기 때문에 그를 백마법사 마을로 보내기로 정한다. 프롤은 마을을 돌아

말라버린 우물

등장 캐릭터

◆프롤
나이 : 14세
성별 : 남자
직업 : 흑마술사
키 : 152cm
성격 : 쾌활, 낙천적이다.

본 게임의 주인공. 별다른 특기는 없지만 낙천적인 성격으로 인해 모험 중에서 최고의 마법주문을 사용하기도 한다. 그는 대악신전이라고 불리우는 전쟁 이후 여러 모험을 거쳐 자신의 마을인 흑마술 마을에서 흑마술에 대한 저서를 쓰는데 말년을 보낸다. 그 후 그가 기술한 '프롤의 서'는 후세에 흑마술사들에게 필독서로 자리잡는다.

◆아마리스
나이 : 19세
성별 : 여자
직업 : 흑마술사
키 : 165cm
성격 : 항상 긍정적인 사고를 유지하려 한다.

게임의 유일한 히로인. 과거에 흑마술사였던 그녀는 항상 새로운 세계로 나가려는 의지를 가지고 있다. 이 모험에는 우연치 않게 참가하게 되었지만 누구보다도 모험에 적극적이었다. 또한 그녀의 긍정적 사고와 재빠른 이해력은 여행을 하는데 여러모로 일조했다. 그러나 주인공인 프롤과 사이가 좋지 않았다는 이야기가 전해진다.

◆보란
나이 : 30세
성별 : 남자
직업 : 발명가+흑마술사?
키 : 177cm
성격 : 모든일에 분석하는 입장으로!!!

시대에 걸맞지않는 직업을 가진 인물. 어렸을 때부터 아버지가 경영하는 술집에서 여러 모험가들을 보며 모험에 대해 동경해왔다. 그의 좌우명 '문제에는 해답이 있다'에서 볼 수 있듯이 항상 이성적이고 분석적인 사고를 하여 문제 해결에 앞장섰다.

◆데이빗
나이 : 24세
성별 : 남자
직업 : 백마술사
키 : 180cm
성격 : 신중하며 사물을 깊게 이해하려 한다.

과거 마대전의 영웅들 중의 하나였던 백마술사, 파샤느의 제자로 뜻하지 않게 모험에 휘말리게 된다. 그의 마법치유술은 경지에 달했으나 그가 모험을 시작하던 시기에는 그의 입버릇처럼 수련이 필요하던 때였다.

◆스폰
나이 : ??세
성별 : 남자
직업 : 괴물전사
키 : 230cm
성격 : ?????

거의 모든 것이 베일속에 가려진 괴물 전사이다. 단지 대악신전에서 그의 활약만이 알려져 있을뿐이며 아직까지 어떤 것도 알려지지 않은 전사이다.

◆볼로딘
나이 : 3?세
성별 : 남자
직업 : 도둑
키 : 184cm
성격 : 귀찮은 상황은 절대 만들지 않는다.

귀족들의 보석을 전문적으로 훔치던 도둑. 그의 재빠른 행적 때문에 사람들은 그를 '환영의 반딧불'이라 부른다. 그는 모험에서 일행이 위험에 빠져들지 않게 보살피는 역할을 했다.

마을 사람들의 회의

말하는 유령

석판을 읽는다

다니며 현재의 문제에 대한 정보를 수집한다. 그리고 마을 남쪽의 문으로 내려와 아래로 이동한다.

여기서 이리저리 돌아다니며 경험치를 쌓는다. 초반에는 에너지가 부족하므로 한번 전투를 하면 마을로 돌아와서 휴식을 취해야 한다. 레벨 3이 될 때까지 경험치를 쌓았으면 마을 서쪽에 있는 도구점에서 램프와 기름을 구입한다. 마을 안 북쪽으로 가면 동굴입구가 보이는데 그 안으로 들어가자.

동굴에서 만난 할아버지

저주 받은 동굴

동굴 안에 들어오면 깜깜해서 아무것도 안 보인다. 도구점에서 구입한 램프와 기름을 사용하면 주인공 주위가 밝아질 것이다.

동굴 입구에서 서쪽으로 반시계 방향으로 내려오면 남쪽 중간에서 한 할아버지를 만날 수 있다. 그는 프롤에게 지난 과거의 이야기해 주면서 이곳에서 나갈 수 있게 해달라고 부탁한다.

그는 아래층으로 가는 계단이 있는 곳을 가르쳐 준다. 그가 가르쳐준 계단을 통해 아래로 내려오면 열쇠를 하나 구할 수 있다. 이제 다시 위로 올라가 처음 시작했던 곳에서 시계방향으로 이동해 보자.

가는 도중에 유령을 만나게 되는데 그에게 말을 걸면 이 동굴의 저주를 풀 수 있는 방법을 가르쳐 주겠다고 한다. 하지만 공짜로는 안되고 무엇인가를 바라고 있다. 그가 동굴에서 빠져나갈 수 있도록 도와준다고 말하면 석판을 보면 저주를 풀 수 있는 방법을 알 수 있다는 말을 해준다.

이제 조금 더 들어가보자. 아래층으로 가는 또다른 계단이 보이고 그 옆으로 검은 문이 보일 것이다. 앞에서 구한 열쇠를 사용해서 안으로 들어가자. 그 안에는 100골드와 코브라의 석상이 놓여 있다. 옆의 계단을 통해 아래층으로 내려오면 두 갈래 길이 있는데 벽을 따라 왼쪽으로 간다. 이곳에 있는 석판을 읽어보면 아래와 같이 써여있다.

'관문을 두려워하는 자. 이곳을 지나지 못하니 어둠의 반대는 밝음. 밝음은 자신을 바라볼 수 있지만 어둠은 앞을 볼 수 없다.'

석판이 있던 곳에서 반대편으로 내려가면 제일 아래에 3개의 고양이 석상이 놓여 있는 것을 볼 수 있다. 하나는 검은색이고 나머지 둘은 흰색이다. 석판에 써여있는 말을 곰곰히 생각해보면서 석상의 방향을 바꾸어 보자. 즉 흰색 고양이 석상은 서로 마주보게 하고 검은색 고양이 석상은 북쪽을 바라보게 한다. 이렇게 하면 문이 열리는데 그 문은 석상이 있던 곳의 남쪽 벽에 있다.

동굴을 빠져나온 프릴은 도움을 청하기 위해 백마법사 마을로 서둘러 뛰어가지만 마을에는 이상하게도 인기척이 전혀 느껴지지 않는다. 이때 한 백마법사가 나타나 그에게 말을 건다. 그는 자신의 이름이 데이빗으라 밝히고 마을사람들이 모두 근처 마왕의 성으로 붙들려 갔다고 말한다.

프릴은 그와 함께 마왕의 성이 있는 곳으로 급히 달려간다.

석상을 이렇게 놓는다

디스크 스테이션 2의 백미

환세 취호전 幻世 醉虎傳

디스크 스테이션 2에는 다양한 장르의 게임이 있지만 그중에서도 가장 인기있고 코믹성이 가미된 「환세 취호전」을 다루기로 한다. 이 게임의 주인공인 아타호는 마을과는 멀리 떨어진 곳에서 살고 있었는데 어느날 '호랑이 마을'에서 무투회가 열린다는 소식을 듣고 마을로 찾아가게 된다.

장 르	코믹 롤플레잉
최소사양	486DX4-100/램8MB이상
권장사양	펜티엄100/램16MB이상
발매일	발매중
가 격	19,600원
제작사	컴파일(일)
유통사	KCT

환세 취호전은 컴파일사의 환세 시리즈 중 6번째로 스토리가 각각 독립되어 있을 뿐 아니라 플레이 시간도 24시간 정도이기 때문에 초보자가 즐기기에 부담 없는 게임이다. 또한 술을 마시고 해롱거리는 등, 코믹적인 요소도 많이 가미되어 있다.

게임의 시작

게임의 시작 화면

1장-돌연한 방문객

게임이 시작되면 우선 「이제 피곤한데 잠이나 잘까?」와 「이제 일어났으니 쇼핑이나 갈까?」라는 두 가지 선택이 나오게 된다. 이후의 스토리 전개에 영향을 미치지 않으므로 아무 것이나 고르자.

해변에 쓰러져 있는 스마슈

2장-의외의 재회

기차에서 내리면 좌측 마을로 들어가게 된다. 이 마을에서는 축제가 열리고 있다. 먹기 대회와 마시기 대회가 열리는데 둘 중의 하나를 선택하자.

신전에서 구한 수면 비약을 가지고 호랑이 마을로 가다 보면 우측에 쓰레기(?)가 보이는데 그것은 바로 바다에 뛰어든 색견(개이므로…). '스마슈'다. 스마슈를 데리고 병원으로 가자. 간호사에게 말을 걸고 수면 비약을 건네주자. 이제 호랑이 마을로 간다.

3장-자객침입

호랑이 마을에 도착하면 도장으로 가야한다. 도장에서는 함께 배운 사부를 만나게 되는데 수련을 위해 호랑이 동굴로 가라고 한다. 한편 기절해 있던 스마슈가 깨어나는데 이 스마슈의 레벨을 올려야 한다. 다시 병원으로 가면 간호사에게 붙잡혀 병실로 돌아간다. 한편 호랑이 동굴로 가던 아타호는 스마슈를 보러 다시 해변 마을로 온다.

★ 미니게임 이벤트 발생

마시기 대회에 참가하기 전에 가지고 있는 돈이 500G(골드)가 안되면 미니게임을 하게 된다. 먹기 대회를 선택하면 이 이벤트는 없다.
이제 마을 좌측에 있는 신전으로 가자. 이곳은 나중에 한 번 더 와야 한다. 여기서 레벨을 30이상 올리고 신전에 들어가 수면 비약이 있다.

4장-고양이귀 권법녀

해변 마을을 떠나 동굴이 있는 곳으로 가면 근처에 마을이 하나 있는데 여기서 한 여자(린샹)를 만나게 된다. 린샹도 같은 호랑이 동굴을 찾고 있었던 것이다. 린샹에게 말을 걸면 술을 마시고 있던 한

유적의 입구

★ 숨겨진 방

백호방 등 4개의 방에는 숨겨진 방이 있는데 여기에는 머슬 형제들이 있다. 이들을 쓰러뜨리면 4개의 부적을 얻게 된다(6장에서 쓰인다). 숨겨진 방은 내려오는 계단의 바로 뒤로 가면 된다.

숨겨진 방으로 들어가는 입구

린샹과의 두 번째 만남

아버지가 나타나 암청수를 떠다 달라고 한다. 그런데 그 물을 오히려 일행이 마시게 되고 기절해 버린다. 그러면 여관으로 돌아가는데 이제 마을 밖으로 나와 오른쪽 위를 돌아보면 구멍이 하나 생기는데 이곳이 바로 호랑이 동굴이다.

5장-호랑이 동굴

호랑이 동굴로 들어가서 현무관, 주작관, 청룡관을 돌아본 후 백호관으로 가자. 여기에는 방금 전 술을 마시던 할아버지가 있는데 이 사람이 바로 관장이다. 아타호와 린샹은 이 할아버지로부터 무술을 전수받게 되는데 아타호는 취권을 연마하게 된다. 취권을 완전히 마스터하면 관장이 술을 준다(이 술은 취권을 위해서는 꼭 필요하니 착용하도록 하자). 그리고 술집에 가 있는 린샹을 데려와 다시 백호관으로 가면 진짜 동굴로 가게 된다. 이제 스마슈를 움직여 동굴로 가지만 들어가지는 못한다. 그러나 술집으로 가서 린샹을 만난 후 화장실을 다녀오면 린샹이 없어진다. 이제 최대한 위쪽 길로 가자. 그러면 진·호혈 동굴의 입구에 근육맨들이 지키고 있는데 한 명이 배가 아프다고 대신 지켜 달라고 한다. 동굴에 들어가면 동굴을 지키는 사람이 나오는데 인정서를 가지고 오라고 한다. 동굴을 나와 아래로 가다 보면 아타호와 린샹을 만나게 되고 함께 인정서를 받으러 간다.

가다 보면 스피드와 힘을 체크하는 곳이 나오는데 시험을 클리어하면 지하로 내려갈 수 있다. 지하로 내려가면 현무, 주작, 봉황, 백호의 방으로 가게 되는데 여기는 각각의 신기(?)가 지키고 있다. 이곳을 클리어하면 매우 좋은 아이템들을 얻을 수 있다.

그런 다음 맨 처음 계단을 내려오는 곳에서 뒤편으로 가면 인정서를 받을 수 있다. 다시 밖으로 나오면 백호방 녀석들이 인정서를 뺏으려고 하는데 이들을 쓰러뜨리고 이야기를 하면 풍량석을 얻을 수 있다. 이제 백호관으로 가면 백호관 사범이 아타호와 대결을 벌이자고 한다(이기면 경험치를 많이 획득할 수 있다).

6장-대격돌 무술 대회

호랑이 동굴을 나와 좌측의 신전으로 가자. 우선 신전의 발판이 있는 곳으로 간다(꼭 세 명이 올라가야 한다). 발판에 올라가면 지하로 가게 된다(모두 6층). 돌아다니다 보면 마수들이 봉인되어 있는 곳이 있는데 이 봉인을 풀고 상자의 아이템을 꼭 챙기도록 한다. 밖으로 나오면 상자가 하나 생기는데 그 안의 마수석도 얻자. 이제 호랑이 마을로 돌아가자.

집으로 가면 화주(술)가 있다. 이것을 들고 무술 대회에 참가하자. 이제 부장전에서 이기면 총통이 등장하는데 사부가 쓰러지고 만다. 사부는 마지막으로 아타호에게

차례로 주작, 현무, 청룡관

어떤 물건을 주최자에게 전해 주라고 한다. 주최자는 여관에 있다. 창고에서 물건을 가져와 주최자에게 전해 주자.

도장에 가면 자동으로 린샹과 싸우게 되는데 린샹을 이기고 나서 창고의 아이템을 입수한다. 좌측 위의 숨겨진 곳으로 가면 스마슈의 새로운 기술을 익힐 수 있다. 이제 인도의 날개를 사용해 마의 계곡으로 간다.

7장-최강 맹호 전설

마의 계곡에서 위로 올라가면 론이 보이는데 총통이 마수에게 몸을 빼앗겨 자기를 공격했다며 전체 회복 기술을 린샹에게 준다. 여기서도 모든 곳을 돌아다니면 2명의 엑스트라 캐릭터로부터 스마슈의 아이템을 2개 얻을 수 있다. 그런 다음 위로 올라가면 주최자와 총통이 이야기를 하고 있다가 주최자에게 공격을 가하면 아타호와 그 일행이 등장한다. 이제 최종 결전이다. 총통을 쓰러뜨리면 두 가지 상황이 발생하는데 하나는 6장에서 봉인을 풀었을 경우와 풀지 않았을 경우로 나뉘게 된다.

우선 봉인을 풀면 총통 안에 있던 마수가 나와 2번째 변신을 하게 되는데 이때 마수의 공격, 방어 능력치가 일행보다 20~30정도만큼 더 강하기 때문에 린샹의 HP를 회복하는 것으로 지정하고 아타호와 스마슈는 레벨을 최대한 높인 공격 기술로 상대하자.

마수를 쓰러뜨리면 주최자는 마수를 봉인하고 자기의 정체를 밝히는데 자신은 백호이며 마수의 봉인이 풀린 것을 알고 마수를 잡으려고 무투대회를 개최했다고 한다. 이제 암각권 도장으로 가자.

무투대회 장면

인도의 날개가 없어 황당해 하는 아타호와 스마슈

8장-의문의 던전

사실상 이 8장은 클리어 해도 되고 안해도 되는 장이다. 그러나 완벽 클리어를 원하면 이곳을 꼭 진행해 보자. 이곳은 바로 7장의 마의 계곡 오른쪽 위에 있는 죽음의 수련장에 해당한다. 말 그대로 목숨을 내어놓고 싸워야 하는 수련장이다. 여기서 전멸하면 처음에 들어갈 때와 같은 레벨이 된다. 또한 3층에는 [중심 잡기 시험장]이라는 곳이 있는데 시험을 클리어할 때마다 난이도에 맞는 상품을 준다.

엔 딩

드디어 엔딩이다. 석양이 지는 모습과 함께 아타호가 취권 연습을 하는 장면이 나온다. 그리고 환세회담의 모든 캐릭터와 취호전의 캐릭터 프로필을 볼 수 있다. 마지막에는 현재 입수하지 못한 아이템이 있는 곳을 알려주[illegible]

버철 캅과 동급인 최고의 건 슈팅 게임

AD 캅 AD COP

⇧기계 병기의 개발

⇨성과에 만족하는 세 사람

⇩그러나 도난을 당한다

⇧범인의 모습

PC게임에도 이제는 건 슈팅 게임이라는 장르가 확실하게 자리 잡게 될 것 같다. 모든 면에서 균형이 잡혀 있는 「AD 캅」은 PC 게임에서는 그다지 인기를 끌지 못했던 건 슈팅 게임이라는 장르를 더욱 발전시킬 촉진제가 될 것이다.

「버철 캅」과 같은 건 슈팅 게임

건 슈팅 게임 중에서 가장 인기를 끌었던 게임을 든다면 두 말 없이 「버철 캅」을 꼽을 수 있을 것이다.

실제로 「버철 캅」은 아케이드용을 PC로 이식시킨 새로운 시스템과 입체적인 그래픽, 그리고 건 슈팅 게임에서는 거의 보기 힘든 한 편의 영화와 같은 스토리가 잘 어울리는 수작 게임이었다.

AD 캅은 현재보다 조금 앞선 미래 시대를 배경으로 하는 게임으로 「버철 캅」에 나오는 모든 기능을 갖추고 있다. 「버철 캅」과 비교해서 거의 손색이 없는 게임인 것이다.

장 르	건 슈팅
최소사양	486/램8MB
권장사양	펜티엄/램16MB 이상
발매일	7월
가 격	미정
제작사	게임통
유통사	광화과기유한공사

치밀한 스토리 구성

AD 캅은 국제 테러리스트에 대항하기 위해 조직된 전문적인 특수 기동대이다. 테러리스트 섬멸을 위한 작전 중 테러리스트들의 능력을 잘못 파악한 결과 많은 대원들을 비참하게 잃고 많은 사람들이 인질로 붙잡히게 되는 결과를 초래한 팀의 대장은 새로운 작전을 구상하며 지원을 기다리고 있다. 그러나 이때 팀의 핵심인물 잭과 사라가 혼란한 틈을 타 적의 창고에 잠입했다. 바로 당신과 당신의 파트너 사라는 반드시 적을 소탕하고 인질을 구출해야 한다는 것이 이 게임의 스토리다.

이러한 스토리는 오프닝 동영상을 통해 잘 나타내고 있으며 오히려 가정용 게임기를 능가하는 면을 볼 수 있다. 또한 본 게임에 들어가서도 계속해서 총만 쏘아 대는 그런 건 슈팅이 아닌 스토리에 의해 진행되는 치밀함을 보여주기 때문에 스토리 구성 하나만을 보더라도 만족할 수 있을 정도이다.

멋지지 않은가

폴리곤을 이용한 뛰어난 그래픽

AD 캅은 게임의 처음부터 끝까지 풀 폴리곤을 사용하고 있어 플레이어의 눈의 피로를 덜어 주고 있다. 화면상의 캐릭터들도 버철 캅과 같이 부드럽고 깔끔하게 처리되어 있으며 배경이나 장애물 등에 있어서도 확실히 그 장소에 장애물이 있다는 것을 플레이어가 감지할 수 있도록 하는 배려를 보이고 있다. 캐릭터들의 움직임 또한 인체의 움직임에 알맞도록 리얼하게 표현되고 있는데 이 게임의 가장 큰 장점이라면 무엇보다도 풀 폴리곤을 사용한 것에 비해 로딩 시간이 상당히 짧다는 것이다. 따라서 그 동안 건 슈팅 게임에서 느낄 수 있었던 로딩 시간 동안의 지루함 없이 계속해서 긴장감을 가지고 플레

살인 기계의 행방을 찾아라

이할 수 있다는 것이다. 물론 회전 등의 움직임도 아무런 거리낌없이 부드러운 움직임을 보이고 있다.

자동 스크롤에 의한 진행과 단순한 조작

버철 캅이 강제적인 스크롤에 의해서 게임이 진행되듯이 AD 캅도 마찬가지. 그러나 캐릭터의 이동 방향은 컴퓨터가 자동적으로 움직여 주더라도 권총의 사격은 플레이어가 할 일이다. 특히 멈춰서 있을 때만 사격을 하는 것이 아니고 뛰면서도 사격을 해야 할 때가 있으므로 정확한 조준을 필요로 한다. 이 게임은 조이스틱, 건 스틱, 마우스, 키보드를 지원한다. 물론 이런 건 슈팅 게임은 전용 전자 숏건으로 즐길 수 있다면 금상첨화일 것이다. 편리할 뿐 아니라 직접 총을 쏘는 듯한 기분으로 게임을 즐길 수가 있다. 다음으로 편리한 것은 마우스인데 마우스는 숏건보다도 명중률을 훨씬 높일 수가 있다. 또한 회전이나 빠른 과녁의 이동이 가능하기 때문에 가장 높은 속사율과 히트율을 기록할 수 있다. 다만 숏건에 비해서 액션성은 조금 떨어진다. 다음은 조이스틱과 키보드 순인데 조이스틱은 그런대로 할만 하지만 키보드는 그리 권하고 싶지 않은 기기다. 반응 속도도 느릴 뿐 아니라 정확한 조준이 기대하기 힘들기 때문이다. AD 캅을 즐기기에는 마우스를 사용하는 것이 가장 무난할 것이다.

무기와 적들의 출현

AD 캅에서 무기는 오직 권총 한 자루와 미사일을 닮은 수류탄 두 발만 사용할 수 있다. 권총은 일반적으로 작은 탄창을 가지고 있는데 이 탄창을 2배로 늘리는 방법이 있다. 그것은 전투 중에 상대방이 권총을 떨어트렸을 때 이것을 다시 명중시키면 된다. 수류탄은 파괴력은 그다지 크지는 않지만 화면 전체에 데미지를 준다.

적들이 거의 사방에서 튀어나오기 때문에(심지어 빌딩 창에서도 갑자기 튀어나온다. 주인공이 올 때까지 매달려 있었단 말인가!?) 그만큼 힘들긴 하지만 EASY 모드로 하면 공격할 상대에게 과녁이 생기게 된다. 그 과녁이 붉은 표시로 깜빡이기 전에 처리하면 공격을 받지 않는다. 단, '중간 보스'와 '보스'는 예외.

보스에게 수류탄은 필수다

스테이지 소개

일단 3개의 미션을 소개하겠다. 게임을 시작하려면 사격 연습장에서 세 개의 과녁판이 오는데 그 중 마음에 드는 것을 선택할 수 있다. 보스의 등장이나 게임의 전체적인 면에서 버철 캅과 거의 동일한 설정이 되어 있기 때문에 버철 캅을 해본 유저라면 쉽게 적응할 수 있을 것이다.

세 개의 미션에서 선택한다

MISSION 1
Search the Warehouse

미션 1이라고 얕보다가는 보스까지 가보지도 못하고 당하고 만다. 필자는 중간 보스에게 당했는데 미션 1에서는 이 중간 보스가 등장한다는 것이 특징이다. 중간중간 계속해서 나오는 조무래기들은 모두 권총 한 방이면 쉽게 해치울 수 있고 주의할 것이 있다면 RELOAD라는 메시지가 모니터에 뜨기 전에 탄창을 계속 갈아주어야 한다는 것이다. 물론 탄창의 개수는 무한대이므로 안심해도 좋다.

중간 보스의 모습

중간 보스는 총을 연사하면서 주인공을 공격해 오는데, 이 총알을 피할 수 있는 방법이 전혀 없다. 방법은 하나! 적이 총을 쓰기 전에 먼저 쓰러뜨리는 것이다. 한꺼번에 7~8방 정도면 해치울 수 있다.

그리고 보스는 폭탄을 두 발씩 연속해서 주인공을 향해서 던지는데 날아오는 폭탄을 다가오기 전에 권총으로 터뜨린 다음, 한발 한발 공격하는 수밖에 없다. 위험할 때는 폭탄을 써야 한다. 그러면 보스에게 데미지도 입힐 수 있고, 날아드는 폭탄도 제거할 수 있다. 그러나 폭탄은 단 두 발이고 다시 얻기 힘들다는 것을 유념하고 꼭 필요한 상황에서만 사용하도록 하자.

MISSION 2
Save the Hostages

테러리스트들이 빌딩을 점거했다. 주인공은 다른 대원들과 함께 빌딩으로 잠입해서 테러리스트를 전멸시켜야 한다. 이곳에서는 미션 1보다 포로들이 많이 돌아다니기 때문에 조심스럽게 사격을 해야 한다. 포로를 맞춘다고 해서 당장 게임 오버가 되는 것은 아니지만 대신 에너지 하나가 줄어든다. 그리고 탄창은 쓸 때마다 바로바로 채워 놓도록 하자. 보스는 그다지 어렵지 않지만 조무래기들이 많이 나와서 귀찮은 미션이다.

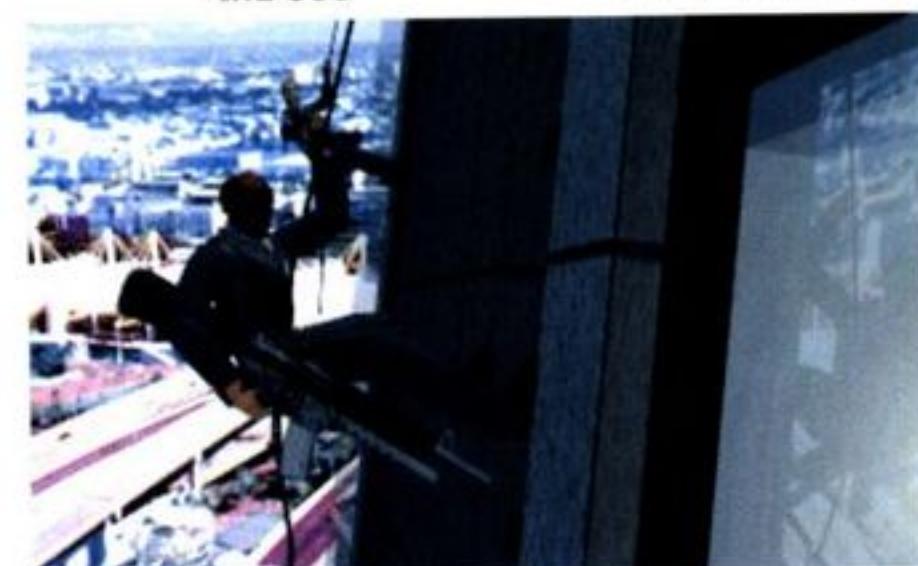
깨끗한 동영상

MISSION 3
Recapture Armory

경찰에서 개발한 특수 기계 병기가 발작을 했다. 주인공의 임무는 밀수업자들의 아지트로 잠입해서 그들을 사살하고 미쳐 버린 기계 병기를 제거하는 것이다. 이번 미션 역시 중간 보스가 존재하지 않는다. 그러나 조무래기들과의 전투에서 스크롤이 빠른 속도로 자주 움직이므로 정확하고 빠른 사격을 요구하는 미션이다. 보스는 로보캅에서 나오는 보스 같은데 움직이는 대로 따라가서 정 중앙만을 계속 사격하다가 좌우로 이동하면서 날아오는 미사일들은 총으로 쏴서 접근하기 전에 터뜨리면 된다. 의외로 쉽다.

미쳐 버린 살인 병기

긴장감 넘치는 AD 캅

모든 면에서 합격점을 받아도 이상할 것이 없는 게임이다. 특히 미션이 시작될 때와 끝날 때 나오는 동영상은 오프닝 동영상과 비교해서 결코 떨어지지는 않는다. 그리고 사운드 역시 박진감 넘치는 총소리와 함께 적들이 언제 어디서 나올지 모르는 초조함을 배경음악으로 잘 표현하고 있다. PC 게임의 건 슈팅 게임 중에서는 버철 캅과 함께 최고라고 해도 과언이 아닐 것이다.

나를 대적할 만한 헬기는 없다!

코만치 3 Comanche 3

헬기 시뮬레이션의 대표작인 코만치 시리즈의 최신작인 코만치 3가 등장하였다. 전작과 비교해 봤을 때 월씬 향상된 그래픽과 사운드 그리고 게임의 구성 등은 헬기 시뮬레이션을 좋아하는 게이머들을 열광시켜주기에 충분할 것이다.

장 르	비행 시뮬레이션
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	발매중
가 격	49,000원
제작사	노바로직
유통사	동서게임채널

코만치 시리즈의 최신작

비행 시뮬레이션을 좋아하는 게이머들에게 헬기 시뮬레이션 중에서 가장 먼저 떠올리는 이름을 말해 보라고 한다면 어김없이 코만치 시리즈라고 말할 것이다.

그만큼 코만치 시리즈는 헬기 시뮬레이션의 대명사로 자리매김하고 있다. 그렇다면 코만치 시리즈가 이토록 인기를 모으고 있는 비결은 무엇일까? 그것은 바로 코만치 시리즈가 요구하는 높은 사양 때문일 것이다. 다른 비행 시뮬레이션 게임들이 가장 많이 보급되어 있는 기종의 사양에 맞춰서 제작되었을 때 코만치 시리즈만은 한단계 높은 사양을 고집했기 때문이다. 어떻게 보면 무모한 짓이었는지도 모르지만 예상을 뒤엎고 코만치 시리즈는 게이머들의 인기를 받는 게임이 되었다.

그 이유는 한단계 높은 사양이지만 그만큼 화려한 그래픽과 사운드를 제공했으며 기존의 단순하고 볼품없던 헬기 시뮬레이션에 식상해 있던 게이머들에게 신선하고 파격적인 재미를 주었기 때문이다.

코만치 시리즈의 최신작인 코만치 3는 이러한 코만치의 전통을 이어 받아서 요구되는 PC사양이 높고 그만큼 그래픽이 아주 뛰어나다. 그 중에서도 단연 미션 중간중간에 나오는 동영상은 정말 환상적인 영상을 보여 준다.

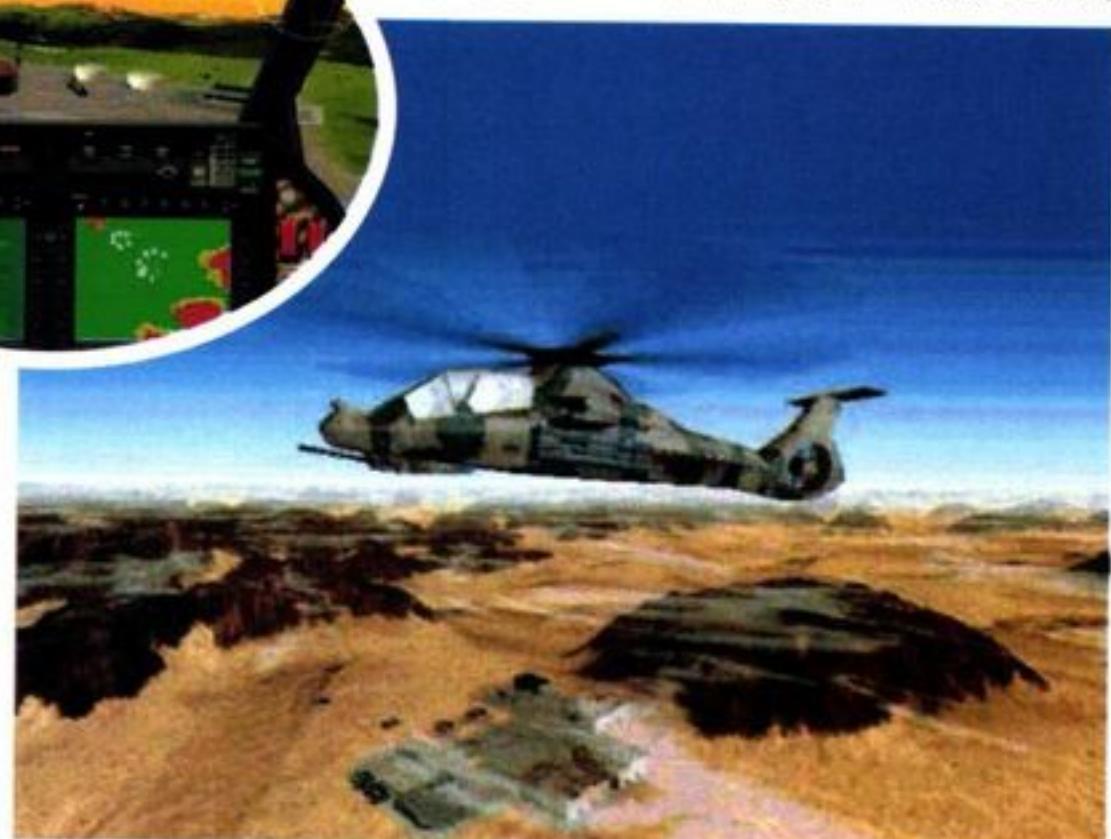
코만치 3는 도스와 윈도95 양쪽에서 모두 실행가능하지만 윈도95 쪽의 사운드가 더 좋기 때문에 윈도95에서 플레이하는 편이 좋을 것이다.

게임의 시작

우선 게임에 들어가면 파일럿의 이름을 기재하여야 한다. 이름을 기재한 다음 게임에 들어가면 임무들이 나열되어 있다.

게임을 처음으로 시작한다면 연습모드를 선택하자. 그러면 곧바로 브리핑에 들어가고 임무에 대한 브리핑과 작전 지도 등이 주어진다. 브리핑이 끝나면 격납고로 가서 자신이 조종할 코만치 헬기를 보게 된다.

우선 출력을 올리면 헬기가 위로 상승할 것이다. 출력장치는 숫자 1~10으로 다양하게 설정할 수 있으므로 지형과 미션에 따라서 출력을 정해야 한다.

기체가 충분히 떠올랐으면 G키

를 눌러서 렌딩기어를 집어 넣고 F키로 보조날개를 조절한다. 출력은 지상 위를 낮게 비행할 정도로 설정한다. 대체로 지형에 따라 다르지만 4번이나 5번 정도의 출력이면 적당할 것이다.

본격적인 비행을 시작해 보자

적당한 고도를 유지한 상태에서 나침판에서 화살표로 표시된 부분을 정중앙에 오도록 헬기를 조종하면 숫자들이 차례로 새겨진 표지판들이 나타날 것이다. 이 표지판은 타겟 포인트들로 이 타겟 포인트는 그 곳을 지나쳐야 하는 타겟 포인트와 제거해야할 적들이 있는 곳을 나타내는 타겟 포인트로 크게 구분된다.

일단 적들이 보이면 적당한 무기를 정해야 하는데 지상의 전차나 구조물에는 헬파이어 미사일이 적당하고 공중목표에는 스팅거 미사일이 제격이다. 공격할 무기가 구비되었으면 게이머가 공격할 대상을 골라야 한다. 일단 가장 가까운 목표가 잡히게 되지만 게이머 스스로 정하고 싶다면 엔터키를 눌러서 차례로 왼쪽 하단부의 화면으로 클로즈업하면 된다. 무기 발사 버튼은 스페이스 바로 유도 효과가 있는 미사일의 경우에는 화면 오른쪽에 하얀색의 바가 나타나는데 이 바가 모두 점멸되면 미사일이 목표에 다가간 것이라고 보면 된다.

미사일이 명중되었는지를 알고 싶으면 왼쪽하단부의 화면에 클로즈업된 타겟화면을 보면 된다. 미사일이 명중되었다면 목표는 화염에 휩싸이면서 사라지지만 명중하지 않았으면 그대로 남아있을 것이다. 무기들마다 주화면에 나오는 계기들이 달라지므로 무기의 각 특징이나 사용방법을 익혀두는 것이 좋을 것이다. 임무를 마친 다음 표지판이나 화살표를 따라가다보면 지면에 착륙장소가 나온다. 렌딩기어와 보조날개를 내린 다음 조금씩 출력을 낮추어 착륙을 한다. 착륙을 마치면 자동적으로 무기들과 연료를 보충받을 수 있다.

다양한 미션의 제공

코만치에서는 다른 비행 시뮬레이션 게임과 마찬가지로 기초적인 미션인 적의 섬멸에서부터 복잡한 미션인 첩보 활동까지 다양한 미션이 제공된다.

미션을 시작하기 전에는 반드시 작전지도를 세밀하게 본 다음 작전에 임하는 것이 좋다. 물론 명시된 화살표만 좇아서 진행할 수도 있겠지만 이 방법은 게임의 후반부로 갈수록 위험해질 확률이 커진다. 적과의 거리가 가까워지면 가까워질수록 적의 반격이 거세지는 것은 물론 가끔 화살표를 따라서 일직선으로 가다보면 적의 레이다에 가까이 접근할 수도 있기 때문이다. 적의 레이더에 걸리게 되면 적들이 대공 미사일로 공격을 가해 오며 치열한 공중전까지 치루어야 한다. 그러므로 브리핑 시간에 작전지도를 축소, 확대하면서 세밀하게 검토해 본 다음 가장 가깝고도 안전한 코스를 그려보는 것이 좋다. 도로변이나 가옥들이 밀집해 있는 곳은 피하는 것이 좋으며 계곡이 나타나면 저공 비행으로 계곡 사이로 비행하는 것이 좋다.

비밀침투 작전은 조용히 가급적이면 적과의 대면은 피하고 침투지역까지 가는 것이 좋다. 적 지역에 도착하면 우선 헬파이어 미사일로 적의 레이더들을 무력화시킨 다음 목표를 가능한한 빨리 파괴한다. 그런 다음 가능한 빨리 초저공비행으로 적 지역을 빠져나온다. 이 때는 침투할 때 사용한 코스를 그대로 따라서 귀환하는 것이 좋다. 비행 시뮬레이션을 좋아하는 게이머들은 평범한 주간 미션보다 야간 미션을 더 선호하는 경향이 있다. 코만치에서의 야간 임무는 밤에 진행됨에도 불구하고 지형의 섬세함을 한눈에 느낄 수 있는 것은 무엇때문일까? 그것은 다름아닌 코만치 3의 제작사인 노바로직사가 복셀 스페이스 2(Voxel Space 2)라는 새로운 랜더링기법이 사용했기 때문에 이러한 표현이 가능한 것이다.

코만치에 제공되는 무기들

20밀리 체인건
(20mm Chain Gun)

이 20밀리 체인건은 3열로 구성되어 있으며 조정사 헬멧의 움직임에 따라 좌우로 120도까지 목표를 포착할 수 있다. 짧은 거리에 있는 경장갑 목표를 공격할 때 사용된다.

히드라 70밀리 로켓
(Hydra 70mm Rockets)

비유도 미사일인 히드라는 체인건보다 뛰어난 장갑 관통력을 가지는 무기이다. 고정되어 있는 건물이나 목표을 공격하는데 적합하다.

에임-92 스팅거
(Aim-92 Stinger)

휴대용 대공 미사일로도 사용하는 스팅거는 열추적 미사일로 사정거리는 짧지만 명중률이 비교적 높기 때문에 헬기나 전투기를 공격할 때 사용하는 것이 좋다.

AGM-114C 헬파이어
(AGM-114C Hellfire)

지옥불이라는 의미를 가지고 있는 대전차 미사일인 헬파이어는 적외선으로 작동한다. 파괴력이 강하기 때문에 움직이는 표적이나 두꺼운 장갑을 가진 표적에 적합하다.

게임을 마치며

코만치 3의 특징이라고 한다면 다양한 미션과 울려오는 강력한 써라운드 음향, 게이머의 입에서 감탄사가 나올 만큼 웅장한 동영상들, 그리고 실제로 코만치를 조종하고 있는 듯한 느낌을 준다는 것이다. 하지만 실제 헬기를 그대로 묘사하고자 했기 때문에 조종이 무척 어렵다. 사용되는 키들도 만만치 않게 많고 조종기법도 여간 까다롭지 않다. 하지만 이 코만치 3의 등장으로 말미암아 그동안 색다른 비행 시뮬레이션을 갈망하던 게이머들의 갈증을 말끔히 해소해 줄 것이라고 생각한다.

더욱 넓어진 대항해를 향해 떠나자!

대항해시대 3

말이 필요 없는 게임, 대항해시대의 3탄이 드디어 한글로 우리에게 다가왔다. 많은 게이머들이 기다려 온 그 게임. 더욱 완벽하게 구성된 프리 시나리오, 방대한 지역과 자료. 게임을 끝냈을 때 게이머는 세계의 역사 공부를 마친 느낌일 것이다.

장 르	시뮬레이션
최소사양	486/16MB이상
권장사양	펜티엄/32MB이상
발매일	발매중
가 격	46,200원
제작사	코에이
유통사	비스코

그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
연 출	★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★★
난이도	★★★

이런 점이 바뀌었다

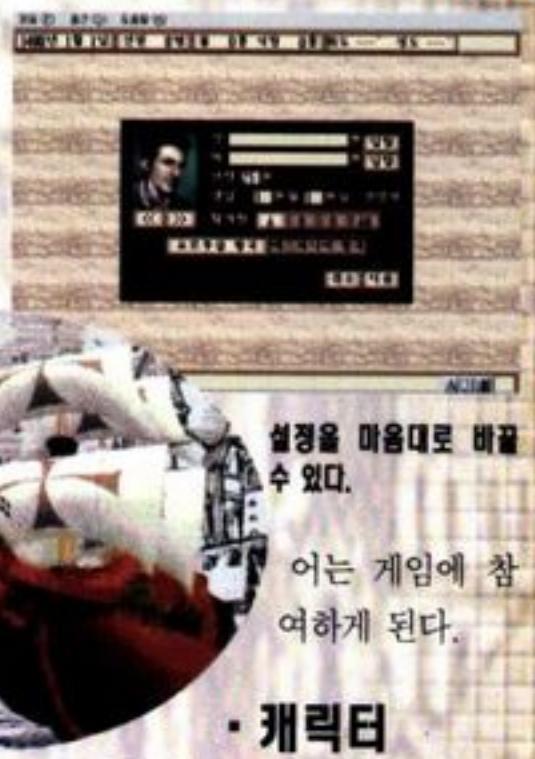
우선 많은 변화점을 찾을 수 있겠지만 중요한 변화점은 시나리오의 변화다. 특별한 시나리오가 존재하는 것이 아니라 하나의 이벤트들이 모여 각기 다른 시나리오를 만들어 가는 것이다. 즉 목표는 주어져 있지만 과정은 주어져 있지 않다는 것이다. 플레이어 자신이 그 과정을 만들어 나가는 셈이다. 시나리오에 얽매일 필요가 없기 때문에 상당히 자유도가 높아졌다고 볼 수 있다.

두 번째 변화는 방대해진 세계다. 예전과는 비교가 되지 않을 만큼 넓어진 세계. 정말 망망대해란 말이 실감날 만큼 넓어진 세계는 곧 플레이어를 계속해서 새로운 세상으로 이끌어 나간다.

세 번째 변화는 사실성의 확대다. 모든 물품은 몇십 년이 지나도 값이 떨어지거나 상하지 않는다는 설정에서 모든 물품은 유통 기한이 있다라는 사실성을 부여한 것. 또 많은 능력치를 이용해 다양해지는 사실성 등은 정말 심혈을 기울인 흔적이 보인다.

이것이 바로 바다

인물을 만들자

게임을 시작하면 플레이어는 2가지 선택을 할 수 있다. 하나는 쉬운 모드(Easy mode)이고 다른 하나는 보통 모드(Normal mode)이다. 쉬운 모드는 전투, 상황 등이 상당히 플레이어에게 유리하게 작용하지만 자신만의 캐릭터를 만들 수 없다. 그러나 보통 모드를 선택하면 캐릭터의 얼굴, 능력, 직업을 모두 선택할 수 있다. 이렇게 만들어진 캐릭터를 가지고 플레이어는 게임에 참여하게 된다.

설정을 마음대로 바꿀 수 있다.

·캐릭터

① 얼굴: 캐릭터의 얼굴 역시 마음에 드는 모양으로 바꿀 수 있다.

② 성·명: 직접 성과 이름을 써넣을 수 있다. 물론 한글도 가능하다.

③ 연령: 그렇게 중요한 요소처럼 보이지 않지만 나중에 중요한 요소로 등장한다.

④ 생일: 항해 중이라면 부하들이 축하연을 베풀어주기도 한다. 선물도 가끔 받게 된다.

⑤ 혈액형: 혈액형은 이 캐릭터의 기본적 성격을 나타낸다.

⑥ 국적: 포르투칼과 에스파니아 왕국 중 택일할 수 있다.

·능력

능력은 두 가지로

능력과 특기는 차이가 있다

분류된다. 첫 번째는 기본 능력치이고 다른 하나는 특기이다. 능력은 레벨에 따라서 높고 낮음을 분별할 수 있다. 레벨은 '3'이 최고치다. 특별한 능력은 레벨이 최고치에 다다르면 특수한 힘을 발휘하기도 한다.

기본 능력치

체력, 지력, 매력, 운이 있다. 이중에서 중요한 것은 운이라고 할 수 있다. 운이 나쁘면 만사가 어렵다. 캐릭터를 만들 때 능력치를 부여할 수 있는데 이때 되도록 운을 높이는 것이 현명하다.

특기

특기는 또다시 2가지로 나뉜다. 하나는 기술이고 다른 하나는 언어다.

기술

① 항해술: 이 레벨이 높다면 항해를 하는데 요긴한데 먼 거리를 최대한 빨리 갈 수 있게 하는 능력이다.

② 운용술: 육지를 걸어가는 능력으로 이 능력이 높으면 도보 거리를 최대한 빨리 갈 수 있다.

③ 검술: 검술은 일기토시에는 적에게 많은 피해를 입게 해 주며 육상전에서는 검술의 레벨이 3일 때 기병이 중장기병으로 바뀐다.

④ 포술: 이 능력치가 3일 때는 해전시에 적의 배에 피해를 줄 확률이 높아지고 육상전시는 포병이 캐논포병으로 바뀐다.

⑤ 사격술: 해전시에는 적을 맞출 확률이 높고 육상전시는 화승총병이 마스켓총병으로 바뀐다.

⑥ 의학: 이동시 병이 날 확률을 떨어트린다.

⑦ 웅변: 상대편을 설득시킬 확률이 높다.

⑧ 측량: 이동시 자신의 위치를 정확히 판별해 내는 능력이다.

⑨ 역사학: 말 그대로 역사에 대해서 많이 아는 것을 뜻한다.

⑩ 회계: 물건값을 깎을 수 있는 확률을 높인다.

⑪ 조선기술: 배가 피해를 입었을 때 복구할 수 있는 능력을 뜻한다.

⑫ 신학: 역사학과 마찬가지로 종교에 대해서 얼마나 아는가를 알려준다.

⑬ 과학: 과학 지식을 얼마나 알고 있는가를 뜻한다.

언어

언어는 이 게임에서 상당히 중요하고 요긴하다. 특히 대항해시대 2편에서도 있었던 발견물 등을 찾기 위해선 더욱 중요하다. 스페인어, 포르투갈어, 로망스어, 게르만어, 슬라브·그리스어, 아랍어, 페르시아어, 중국어, 힌두어, 위굴어, 아프리카 토착어, 중남미 토착어, 동남아시아 토착어, 동아시아 토착어 등이 있다.

우선 플레이어는 기본적으로 운을 높이도록 하자. 3편에서는 운이 많은 요소에서 작용한다. 이후에 나이를 정해야 하고 생일, 국적을 정하고 직업을 골라야 한다. 직업은 4가지로 탐험가, 발굴자, 사냥꾼, 정복자가 있다. 우선 탐험가는 새로운 항로를 발견하는데 뛰어나다. 발굴자는 말 그대로 무엇인가 발견해 내는데 도가 통한 사람. 사냥꾼은 숲에서 동물, 식물이나 지리적인 생물 등을 찾는데 상당히 유리하다. 정복자는 미지의 문명을 발견하는 독특한 능력을 가지고 있다. 자신에게 맞는 직업을 고르는 것도 중요하다.

이렇게 직업이 정해지면 능력치를 결정하게 되는데 우선 이 기본적인 능력치는 직업하고 상당히 연관이 많다. 예로 정복자는 문명을 발견하는데 능력이 있는 만큼 포술과 검술에서 뛰어난 능력을 가지고 있다. 하지만 항해술이나 운용술 등은 형편없다는 식이다. 이제 결정이 되었다면 캐릭터는 모두 완성된 것이다.

부하를 만들자

하나의 캐릭터가 모든 능력을 습득한다는 것은 이 게임의 특성상 거의 불가능하다. 때문에 뛰어난 부하를 자신의 수하로 거느리는 것이 중요하다.

그러나 예전에는 부하를 대가족

게임의 힌트-캐릭터

나이에 대해서 알아보자. 이 게임에서 나이가 중요한 이유는 '세대교체'라는 시스템에 있다. 이 세대 교체는 언제든 가능한데 문제는 40대가 넘게 되면 기본 능력치에 변화가 오기 시작한다는 것이다. 체력과 무력은 떨어지고, 지력과 매력이 올라간다는 것인데 절대 캐릭터가 늙어 죽는 일이 없다는 사실을 알고 있어야 한다. 대신 그때쯤이면 체력이 1일 것이다. 때문에 이 나이라는 것은 세대 교체의 시기를 잡는데 중요한 단서가 된다.

또 한가지 언어인데 스페인어와 포르투갈어는 게임 전반에 걸쳐 쓰이는 언어이기 때문에 초반에 꼭 레벨 3으로 만들고 시작하는 것이 현명하다. 그리고 종교, 역사, 과학 등은 발견물을 찾는데 상당히 많은 역할을 하므로 레벨을 높여 두거나 이 능력이 있는 부하를 영입해야 한다. 한가지 더, 운용술이나 항해술은 게이머의 시간을 줄여 주는 중요한 요소이므로 이 부분만큼은 누구에게도 뒤떨어지지 않는 능력을 가지고 있어야 한다.

부하를 영입할 때는 능력을 잘 보고 선택해야 한다

같이 많이 영입할 수 있었지만 단 4명만을 영입하는 시스템으로 바뀌었다. 때문에 부하는 되도록 자신이 가지고 있지 않은 능력을 가진 부하를 거느리는 것이 중요하다. 언어의 경우는 특히 그러하다.

■부관: 부관은 모든 조언을 하는 위치이기 때문에 능력이 뛰어난 인물일수록 좋다. 특히 일기토시에 자신 대신 싸워 줄 수 있기 때문에 많은 도움이 된다.

■통역: 부관 다음으로 중요한 자리. 많은 언어에 능통한 사람일수록 좋지만 다수의 언어를 완벽하게 안다는 것이 중요하다.

■항해사: 항해에 대한 능력이 없는 캐릭터라면 항해사를 잘 뽑아야 한다. 또한 통역과 같은 다른 일도 병행할 수 있으면 좋다.

■측량사: 항해사와 마찬가지로 다른 이들에게 부족한 능력을 채워 줄 수 있는 사람이라면 좋다.

이 외에도 몇몇 부류가 등장한다. 첫 번째는 정보를 들을 수 있는 인물들이다. 이런 인물들은 거의가 같은 얼굴을 가지고 있으니 구별이 쉽다. 이들은 정보를 들을 수는 있어도 그들을 영입할 수는 없다. 또 하나는 바로 라이벌들이다. 라이벌에는 실제로 역사상 존재하는 인물들도 다수 포함되어 있다. 이런 인물들에게는 정보도 들을 수 있지만 일기토를 신청할 수 있다. 이렇게 결투를 해서 승리하게 되면 그 인물의 행동을 어느 정도 늦출 수 있다. 이것은 플레이어가 발견물을 얻기에 좋은 방법 중에 하나이다. 보통의 역사적 인물들은 모두 실제 역사에 맞는 시기가 되면 그 발견물을 찾게 된다. 이러한 현상을 막는 방법은 그 인물보다 빨리 발견물을 찾는 방법과 다른 하나는 인물의 행동을 방해하는 것이다.

여기서 한가지 유의해야 할 것은 부하들의 해고다. 부하를 영입했다고 쳐도 언젠가는 더 좋은 부하를 만나는 때가 있을 수 있다. 이럴 때는 계약 관계가 끝나고 신중히 부하의 해고를 결정하는 것이 좋다. 또 이들의 능력은 많은 것을 아는 것보다는 확실하게 몇 가지를 아는 사람을 결정하는 것이 좋다. 대부분의 능력은 레벨 3 이하에서 별로 신통치 못한 효과를 준다.

후원자를 설득하자

아마도 게임을 시작해 보면 플레이어는 정작 아무런 돈도, 명예도 후원자도 없는 상태다. 이런 경우 어떻게 해야 돈과 명예를 얻고 배를 구할 수 있을까?.

방법은 2가지다. 우선 가장 쉬우면서 비효율적인 것이 바로 아르바이트. 마을에 있는 여관에서 할 수 있지만 이런 아르바이트로 돈을 벌어 배를 구입한다는 것은 황금같은 시간을 버린다고 할 수 있는 것이다.

다른 한가지는 바로 후원자를 찾아가 설득을 시키는 것이다. 이러한 후원자는 마을에 몇몇 존재하는데(물론 없는 곳도 있다) 이들 후원자는 등급이 있기 때문에 자신의 명성치가 별로 높지 않다면 높은 등급의 후원자는 만나 보기도 힘들다.

우선 후원자를 찾아가기 위해 찾아가기 위해서는 발견물이 있어야 한다. 플레이어는 도서관에서 발견물에 대한 힌트를 얻어 후원자를 찾아가 그것을 설명해야 한다. 물론 후원자들은 모두 자신이 좋아하는 특정한 분야가 있다. 종교, 민족, 지리 등 자신이 좋아하는 분야라면 쾌히 승낙할 것이다. 물론 이 발견물을 찾는다면 보수와 함께 명성도 올라간다는 것을 기억하자.

이렇게 승낙을 받았다면 아마도 후원자가 조건을 제시할 것이다. 보수의 금액과 기간이다. 플레이어는 이 두 가지를 교섭할 수 있고 그냥 받아들일 수 있다. 교섭을 한다면 기간과 금액을 정할 수 있지만 단 한 번의 기회밖에 없다. 기간을 교섭하면 후원자는 기간을 늘려 주는 대신 보수를 낮추고 금액을 높이는 대신 기간을 줄인다는 것을 기억하자. 만약 이 발견물을 찾는데 많은 시간이 걸릴 것 같다면 돈보다는 기간을 늘리는 것이 중요하다. 우선 이렇게 하면 선금으로 계약금의 절반을 받고 후원자가 배를 빌려줄 것이다.

후원자를 찾아가 설득을 시킨다

드디어 설득시켰다

만약 이 계약을 파기하거나 혹은 이행하지 못하면 후원자는 적으로 돌변해 버린다. 우선 계약 파기의 경우는 후원자는 플레이어를 죽이기 위해 암살단을 파견한다.

또 계약 불이행의 경우는 주인공을 감옥에 넣어 버리는 결과를 초래한다. 수감 기간은 대략 1~3년 정도. 그 기간동안 자신은 다른 라이벌들이 올리는 전과를 듣는 것으로 만족해야 한다.

또 지금까지 쌓아 둔 명성, 재산, 선박 등이 모두 몰수되기 때문에 정말로 빈털터리가 무엇인지 여실히 보여 준다. 때문에 발견하기 힘든 발견물이라면 애초에 계약을 맡아야 하고, 계약을 했다면 어떻게 되든 그 발견물을 찾아야 한다.

후원자와 관계가 깊어지면 후원자는 자신의 관심 밖의 물건도 계약을 맺게 되는데 보상 액수가 낮아지는 것은 어쩔 수 없다. 어쨌든 이렇게 관계가 깊어지면 월등히 많은 액수를 받을 수 있다.

마을을 잘 알아두어야 편하다

게임의 힌트-발견물

발견물은 우선 직업과 많은 상관관계를 가지고 있다. 항해사는 항로를 찾는데 아주 유용하지만 다른 동·식물을 찾는데는 아주 고역이다. 이에 비해 사냥꾼은 그 지역에 가는 것만으로 찾아내지만 항로와 같은 발견물은 아주 찾기 힘들다. 때문에 자신에게 유리한 발견물을 우선적으로 빨리 찾는 것이 좋다.
또 계약은 하긴 했지만 도저히 그 발견물을 찾지 못했을 때 모조품을 팔고 있다면 이 모조품을 진짜인척 거짓 보고를 해야 한다. 이런 경우는 흔치는 않지만 성배류의 경우는 가끔 발생하기도 한다. 이런 경우 들통나지 않기 위해서는 자신을 감시하고 있는 감독관을 매수해야 한다. 물론 매수를 위해선 많은 돈이 들지만 말이다. 이렇게 매수를 하고 나서 거짓 보고를 하면 명성치는 오르지 않지만 그래도 수배자가 되는 것은 면할 수 있다.
또 발견물이 발견물의 힌트를 주는 경우가 있다. 이것은 특히 지리적인 발견에서 많이 나타나는데 만약 플레이어가 신대륙을 발견했다면 이제부터는 신대륙에서 발견할 수 있는 발견물들의 힌트가 아주 많이 나타난다. 결국 신대륙을 발견해야만 그 곳 발견물의 힌트를 얻을 수 있는 것이다. 이런 경우는 아주 많으니 너무 성급하게 플레이하지 말고 느긋하게 자신이 가지고 있는 힌트를 모두 소화해 내는 식의 진행이 요구된다.

마을의 구석구석을 알아두자

우선 마을은 크게 내륙도시와 해안도시로 나뉘어지고 예전의 시리즈와는 다르게 마우스로 각 건물을 클릭하는 것으로 그 건물에 들어갈 수 있다. 이러한 도시에 꼭 존재하는 것은 술집과, 여관 그리고 성문이다. 또 각기 특색에 따라서 항구, 도서관, 왕궁, 저택, 시장, 교역소, 조선소 등이 있다. 이러한 건물의 특징을 알아보자.

■성문·항구: 각각 내륙과 바다로의 여행을 떠날 때 쓰인다. 항구에서는 식량과 물을 보급 받을 수 있고 선원을 모집할 수 있다. 또 배를 파기시킬 수 있는 명령어 등이 준비되어 있다. 한가지 성문이든 항구든 모험을 떠날 때는 언제나 10일의 기간이 필요하게 된다는 것을 유념하자.

■술집·여관: 대화 상대를 만날 수 있는 곳이다. 이들은 자신의 부하로 영입할 수 있는 인물도 있고 술집에서는 발견물에 대한 정보도 얻을 수 있다. 이 정보는 상당히 정확해서 아주 유용하다. 여관에서는 자국의 영토인 경우 세이브가 가능하다. 만약 항해나 여행 도중 사망하거나 게임이 끝나 버리면 여기부터 다시 시작해야 한다.

■도서관: 이 게임에서 제일 중요한 장소가 바로 이 도서관. 여기에는 여러 가지 책이 있고 이 책을 통해 발견물의 힌트를 얻을 수 있다. 만약 이런 힌트를 얻지 못했다면 후원자를 찾아가는 것은 물론 설득은 더욱 불가능하다. 책을 읽을 때는 그 언어에 대한 레벨이 3 이어야만 문제없이 책을 읽을 수 있다. 또 이러한 언어 말고도 각각의 전문 지식, 의학, 과학, 신학 등을 알고 있어야만 읽을 수 있는 책도 있다.

■시장·교역소: 시장은 플레이어가 직접 사용할 물건을 구입하고 매각하는 곳이다. 이러한 아이템은 종류별로 공격 무기, 방어 장비, 항해 도구, 선물, 특수 도구 등으로 나눌 수 있다. 특수 도구란 잡다한 모든 물건을 말하는 것인데, 특히 이슬람 국가에 잠입하기 쉽도록 하는 터번 같은 물건이 이에 속한다. 이런 특수 도구는 가지고 있으면 게임을 쉽게 풀어 나갈 수 있는 장점이 있다는 것을 기억하자.

■왕궁·저택 등: 어떤 마을에 가 보면 왕궁이나 저택, 혹은 대사관 등 어떤 특정한 목적이 없는 건물들을 볼 수 있다. 이러한 건물은 다름 아닌 자신의 후원자가 살고 있는 건물이다. 처음부터 높은 등급의 왕궁 같은 곳을 목표로 하지 말고 상인 등 낮은 등급을 노리는 것이 좋다.

■조합·교회: 조합이나 교회는 플레이어에게 많은 특기를 가르쳐 준다. 때문에 자주 이용하게 되는 곳인데, 꼭 이곳은 이러한 가르침을 받기만 하는 것은 아니다. 어떠한 때는 특수 이벤트가 발생하기도 한다. 또 교회는 그 교회의 신부를 만나 후원을 받을 수도 있는 곳이기 때문에 중요하기도 하다. 이러한 곳에서 가르치는 특기는 지역마다 모두 다르다는 것을 알아두자.

■조선소: 조선소는 플레이어가 배를 구입하거나, 매각, 개조하는 것을 이유로 자주 이용하게 되는 곳이다. 우선 대항해시대 3에서는 예전과 같이 특수 선박이 없다는 것을 유념하자. 2편의 철갑선 같은 것이 존재하지 않는다. 결국 플레이어는 현재 생산되는 선박을 이용해 항해를 해야 한다. 하지만 이렇게 특수 선박이 없어진 대신 개조의 범위가 상당히 넓어졌다. 포탑의 숫자를 늘린다거나, 돛을 더 많이 단다거나 하는 변수가 더 많아졌다.

■자택: 자택에서는 세이브, 로드 등은 기본이고 소지금의 저축이나 아이템의 보관, 아이가 있을 때는 교육 등도 가능하다. 또한 백과사전이라는 것을 통해 지금까지 자신이 만나고 발견한 모든 발견물을 수록할 수 있도록 되어 있으니 한 번 시간이 난다면 구경해 보는 것도 좋다. 또 할 일이 없다면 휴양을 통해 푹 쉬는 것도 좋다. 여기서 은퇴도 가능하다.

아들을 통해 대를 이어가자

대항해시대의 독특한 시스템은 이 세대 교체다. 언뜻 보기엔 황당한 시스템인 것 같은데 상당히 과학적으로 만들어 졌으니 한 번 살펴보자. 플레이어는 많은 세계를 돌아다니게 된다. 돌아다니다 보면 술집에서 아름다운 여인들을 많이 만나게 되는데 바로 이러한 여인들이 당신의 부인 후보자인 셈이다.

우선 플레이어는 결혼을 해야만 대를 이어갈 수 있다. 때문에 결혼

아름다운 여인을 자신의 아내로

을 해야 하는데 우선 결혼을 위해선 상대자가 있어야하고 상대방과의 친분이 있어야 한다. 그러기 위해선 세계를 돌아다니면서 자신의 상대를 잘 찾아보기 바란다. 도중에 마음에 드는 여인을 찾았다면 이제 구혼을 해보자. 아무리 게임이라고 해도 만나자마자 구혼을 할 수 있는 것은 아니다. 우선 친분을 많이 쌓아야 한다. 방법은 의외로 간단하다 자주 만나는 것이다. 자주 만나서 대화를 함으로써 친분은 쌓여 간다. 이렇게 친분이 쌓여 간다면 이제 구혼을 해 보자.

구혼을 하는 방법에는 2가지 정도가 있는데 하나는 선물을 하는 것이고 다른 하나는 청혼을 하는 것이다. 우선 선물을 할 때는 질 좋고 예쁜 것을 잘 고르는 것이 좋다. 자신의 선물이 효과가 좋다면 곧바로 결혼에 골인 할 수 있고, 그렇지 않다면 많은 선물이 필요할 것이다. 우선 효과로 본다면 선물쪽이 훨씬 좋다. 선물의 경우는 그렇게 고심할 필요 없이 결혼에 당도할 수 있다는 점에서 유용하고 할 수 있다.

하지만 선물을 사러 다니는 것이 귀찮다거나 혹은 여자에게 선물하기가 싫다면 청혼을 해 보자. 이때는 하나의 책이 필요하다. 「지중해의 문구」라는 책인데 이러한 책은 세계 곳곳에 포진해 있다. 어떤 때는 문제를 풀어야만 주는 경우도 있고 그냥 가져 갈 수도 있는 반면 돈을 주고 사야 하는 경우도 있다. 이 책은 하나만 있어도 상관없다. 이 책이 있다면 이제 청혼을 할 수 있는 기회가 주어진다. 하지만 주의할 것은 청혼을 했다가 실패를 한다면 그 여인과는 결혼하기가 쉽지 않게 된다는 것을 알아두자.

친분이 있으면 말투부터 달라진다

어머, 오래간만이네, 잘 지냈어요?

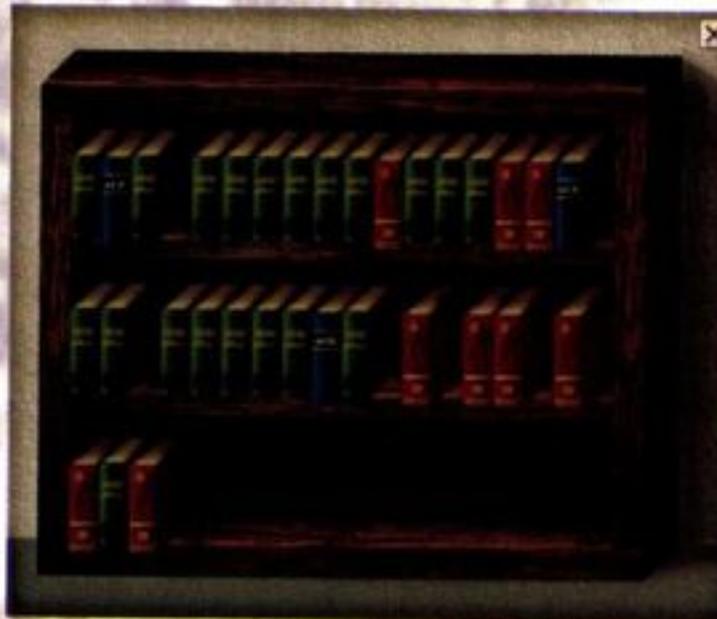
확인

결혼을 하게 되면 이제 자신의 집에 그 여인이 언제나 있다. 집에 가보면 알 수 있다. 그리고 이제 아이를 가질 수 있게 되는데 방법은 두 부부가 함께 대포를 발사하는 것이다. 대포 발사가 성공적이라면 아이를 가지게 되고 불발이었다면 아이를 가지지 못한 것이 된다. 아이를 낳게 되면 성별이 주어진다. 세대 교체는 사내아이에게만 가능하다. 이 사내아이는 아버지의 모든 수치를 많이 닮았다는 것이 특징이다. 얼굴 생김새도 아주 닮았다. 이렇게 자신의 아이를 낳아 대를 이어갈 수 있는데, 한가지 특징은 이 아이에게 자신이 직접 교육을 시킬 수 있다는 것이다. 결국 세대 교체를 하기 전에 많은 능력을 키워 줄 수 있다는 것이다.

도서관은 꼭 들러야 하는 필수 코스다

도서관 안의 책들은 색으로 구분된다

솔직히 이러한 세대 교체는 별 필요가 없기도 하다. 이유는 플레이어의 캐릭터는 절대로 죽지 않는다는 것이 그 이유이다. 물론 나이가 많이 먹을수록 체력이 극도로 나빠지기는 하지만 그렇다고 죽지는 않는다. 어쨌든 체력의 한계를 극복하려면 세대를 교체하는 수밖에 없는데, 이러한 교체의 시기는 45세 전후가 가장 바람직한 것 같다. 45세 이후에는 체력이 급격하게 떨어지기 때문에 그때쯤이 세대 교체의 시기인 듯 싶기 때문이다. 한가지 알아두어야 할 것은 아들의 나이가 18세가 넘어야 한다는 것이다. 결국 결혼을 늦게 한 경우는 체력이 낮아도 어쩔 수 없이 아들의 나이가 18세가 될 때까지 참고 살아가는 수밖에 없다.

세상의 발견물은 모두가 내것

이 게임의 목표는 세계일주이다. 하지만 세계일주를 위해서는 계약을 후원자와 맺어야 하고 그러기 위해 힌트를 얻으려면 특수한 발견물을 찾는 수밖에 없다. 참고로 이 발견물의 숫자는 2편에 비해 거의 3배 가까이 많아졌다. 우선 역사 속의 실제 인물들이 발견해 내는 물건들이 있다. 물론 이 물건들도 플레이어가 먼저 발견할 수 있다. 그 연도를 알고만 있다면 말이다.

이러한 발견물을 찾기 위해선 우선 절대적으로 도서관을 잘 찾아야 한다. 도서관을 자세히 보면 책들이 색을 가지고 있다는 것을 알 수 있다. 우선 붉은 색의 책들은 현재 읽을 수는 있지만 어떤 특정한 능력이 낮아서 알 수가 없는 책이다. 이러한 책은 책에 맞는 능력을 가진 부하를 영입하거나 혹은 플레이어가 직접 그 능력을 키우면 읽을 수 있다. 두 번째는 파란 책이다. 이 책은 지금 읽고 이해할 수 있는 책인 것이다. 바로 이 책이 힌트를 주는 것이다. 이러한 책은 꼭 읽어서 놓치지 않도록 해야 한다. 세 번째는 녹색 책이다. 이 책은 지금 현재 읽을 수 없는 책이거나 벌써 읽은 책이다. 현재 읽을 수 없는 이유는 그 언어를 모르는 것이 제일 중요한 원인이다.

우선 그 책을 읽기 위한 언어를 알고 오는 것이 중요하다. 이렇게 얻은 발견물의 힌트는 자신의 힌트 정보란에 모두 체크가 되니 가끔 확인하는 것이 좋다. 이 힌트 정보에서는 그 힌트가 어떤 특성, 즉 종교에 관한 발견물인지, 민족에 관한 발견물인지 등을 함께 알려주므로 후원자를 설득시키러 가기 전

차근차근 정보를 얻어 이제 도시의 이름까지 알았다

결국 근처의 위치까지 알았다

에 꼭 확인하는 것이 좋다.

이렇게 발견물의 힌트가 주어지고 그 힌트를 얻었다면 이제 후원자를 찾아가야 한다. 후원자는 자신의 명성치에 따라서 설득할 수 있는 부류가 달라지므로 잘 확인하고 가는 것이 좋다. 어떻게 해서든 후원자를 설득시켰다면 아마도 후원자는 플레이어에게 선박을 빌려 줄 것이다. 이 선박을 타고 이제 항해를 하는 것이다. 이렇게 계약이 되고 나면 꼭 술집에 가서 그 발견물에 대한 정보를 얻어야 한다. 보통 이러한 정보는 멀리 떨어진 경우는 '어떤 지역에 있다'라고 시작된다. 결국 아프리카라든지, 혹은 북 유럽 등지에 있다라고 한

술집에서 지역에 관한 정보를 얻자

다는 것이다. 이러한 지역적 정보를 얻었다면 이제 그 지역으로 가 보는 수밖에 없다. 그 지역에 가서 다시 술집에 들어가면 좀 더 가까운 어느 도시에 정보가 있다라는 식으로 알려 준다. 그럼 그 도시로 가 보면 대충의 위치를 파악 할 수 있게 된다.

보통 발견물을 얻기 위해선 충분한 사전 계획이 있어야 한다. 우선 지리적으로 가능한가를 타진하는 것이 좋다. 발견물의 발견 순서는 우선 지리적인 발견물, 즉 신대륙이라든지, 아프리카 남단 등을 먼저 발견하고 그 다음에 그 지역에 있는 유적 물 등을 찾아다니는 것이 현명하다. 만약 신대륙을 발견도 하지 않고 그 지역에 있는 유적을 찾으러 가는 것은 정말 무모하기 짝이 없기 때문이다.

무역은 할 수 없는가

2편에서와 같이 "황금 무역로는 없는 거냐?"고 질문한다면 "없다!"가 거의 정답일 것이다. 대항해시대 3편에서 중요한 것은 대량의 물건은 팔지를 않는다는 것이다. 또 모든 물건에는 유통 기간이 있어서 그 기간을 넘겨 버리면 물건으로써의 가치가 없다. 결국 이러한 요소가 무역을 방해하는 요인으로 등장했다. 하지만 소량이고 유통 기간을 가지고 있기에 더욱 조심스럽고 확실하게 무역을 하는 재미를 만들어 주고 있다. 우선 플레이어가 무역을 하기 위해선 그 지역에서만 나는 특산품을 골라내는 것이 중요하다.

어디서나 구할 수 있는 물건은 언제나 가치가 떨어지기 마련이다. 특히 특산품 중에서도 수량이 많은 것을 고르는 것이 중요한데 대부분의 수량이 보통 200개를 밑돌기 때문에 신중히 결정하도록 하자. 몇몇 지역에서는 아주 특별히 200개 이상의 대량 판매가 이루어지기도 한다. 이런 곳은 꼭 기억해 두었다가 무역로로 만들어 나가는 것이 좋다. 특히 브에노스 아이레스의 은은 500개씩을 팔고 있어서 대량 무역을 할 수 있는 여건을 만들어 준다. 이렇게 은을 많이 파는 곳은 세계를 통틀어 이곳 하나 밖에 없는 것 같았다.

또 오슬로의 목재 같은 경우는 200개씩을 팔고 있는데 이 역시 세계적으로 이만큼의 목재를 파는 곳이 드물다. 한가지 알아 둘 것은 예전의 2편에서의 황금 무역로는 거의 쓸모가 없다는 것을 알아야 한다. 특히 일본의 은은 정말 예전의 황금 무역항이었던가 싶을 정도로 비참하다.

적들을 물리치기 위한 전투 방법

해적들은 별로 두려운 존재가 아니다

전투는 해전과 육상전으로 나뉜다.

해전

대항해시대 3편에서는 특히 해적들이 많이 약해졌다. 예전같이 해적이 무서워 어떻게든 도망치던 때와는 다르게 지루한 게임을 기분 전환시켜 주는 격으로 전락한 것이다. 우선 해적들은 거의가 형편없는 선박을 타고 나오기 일쑤다. 결국 좋은 배에 괜찮은 능력을 가진 부하들을 거느리고 있다면 이기는 것은 너무나 쉽다. 우선 해전의 구성은 자동 공격으로 어느 정도 포격 위치로 적들이 들어오면 자동으로 포격을 한다. 플레이어는 그저 위치 이동에만 신경을 쓰면 되는 것이다. 또 탈출 위치가 따로 만들어져 있어서 탈출을 위해선 그 위치로 가야만 한다.

우선 적의 기함을 위주로 공격을 펼치는 것이 좋다. 공격에는 포격 이외에 접근전과 충돌이 있다. 접근전시에는 그 선박에 있는 선원들이 피해를 입는 것이므로 신중을 기하는 것이 좋다. 충돌의 경우는 선박 자체의 내구력을 떨어트린다. 하지만 내구력 좋은 선박을 이용해 여러 차례 충돌을 한다면 오히려 손쉽게 적을 물리칠 수 있기도 하다. 이렇게 전투에서 이기고 나면 적들의 배를 아군 수하에 얻을 수 있다.

POWER ANALYSIS

이런 형편없는 해적들 보다 훨씬 강한 적이 있는데 전편에도 있었던 바다 괴물이다. 이런 바다 괴물은 보통 잠수를 하는 특성 때문에 위치 파악이 곤란한 경우가 허다하다. 하지만 그렇다고 이 괴물을 못 이긴다는 것은 아니다. 우선 초반에 주위를 돌면서 포격을 위주로 공격하다가 후반에 기습적으로 접근전을 펼치면 손쉽게 이길 수 있다. 이런 바다 괴물을 해치우고 나면 대부분 선수상(대의 앞머리에 붙이는 장식)을 얻을 수 있고, 플레이어 캐릭터의 능력이 오르는 경우가 많다. 또 이런 바다 괴물은 발견물에 속하게 되므로 발견물 리스트인 백과 사전을 모두 채우고 싶은 게이머라면 꼭 놓치지 말고 발견해야 할 것이다. 바다 괴물은 약 4종류가 있다.

■만다- 우리나라 근처에서 쉽게 발견할 수 있다.

■식인 고래- 태평양에서 발견할 수 있는데 그 위치가 정확하지 않다.

■시 서펜트- 인도양에서 발견할 수 있다.

■크라켄- 그린랜드 근처 바다에서 발견할 수 있다.

육상전

육상전은 조금 특이한 형태를 하고 있다. 우선 이 육상전은 도시를 점령하는 명령어로도 사용할 수 있는데 이렇게 도시를 점령하려면 도시의 크기를 잘 살펴보는 것이 좋다. 도시가 대 도시에 가깝다면 역시 수비하는 병사들의 숫자도 엄청나게 많다.

하지만 소도시에 별로 중요한 물건이 있지 않은 듯 싶은 도시는 역시 수비하는 병사들도 숫자가 적다. 육상전은 우선 부대를 결정해 주어야 한다. 부대의 종류는 4개의 부대로 기병, 제독, 포병, 화승총병이다.

■기병: 말을 타고 있기 때문인지 상당한 공격력에 뛰어난 방어력을 가지고 있다. 검술은 레벨 3일 때 중장기병으로 승급한다. 제일 앞 열에 놓고 방어를 위주로 하는 것이 유리하다.

육상전에서는 대열을 어떻게 만드느냐가 중요하다

■포병: 한 번의 공격으로 적들의 모든 부대에게 피해를 주지만 효과는 크지 않으며 포술이 레벨 3이면 캐논포병으로 승급한다. 캐논포병은 상당한 파괴력을 가지고 있다. 방어력이 낮으므로 뒷열에 놓고 지원 사격을 하는 것이 좋다.

■화승총병: 적들의 앞열 부대에 한 번만에 피해를 줄 수 있다. 상당히 높은 파괴력을 가지고 있지만 그만큼 방어력이 낮다. 되도록 뒷열에 놓고 전투에 임하는 것이 좋다. 화승총병은 사격술 레벨이 3이면 머스켓총병으로 승급한다.

■제독: 플레이어가 포함되는 부대. 이 부대가 바로 지켜야 하는 부대인 셈이다. 이 부대는 제일 강한 공격력을 가지고 있긴 하지만 쉽게 죽는 단점이 있다. 때문에 모든 부대는 이 제독 부대를 보호하는 것에서부터 시작된다.

이러한 육상전의 승패는 자신과 부하들의 능력과 병사들의 숫자다. 육상전을 위해선 우선 병사의 숫자를 적정하게 늘린 뒤에 전투에 임하는 것이 좋다. 전투는 자동 전투가 아니고 플레이어가 전투 타입을 정해 주는 형식이다.

턴마다 명령어를 선택하는 방식이다

■통상 공격- 보통 공격을 뜻한다.

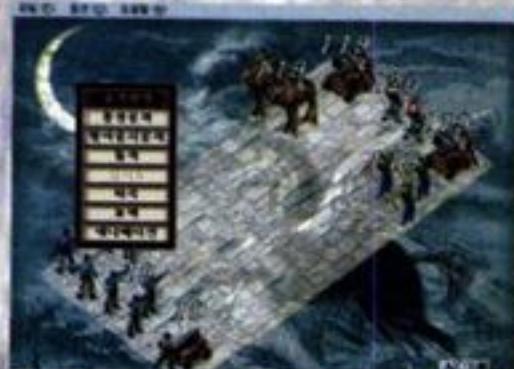
■방어 중시 공격- 방어를 우선하면서 공격을 하는 것인데 별 소용이 없다.

■돌격- 방어보다는 공격에 우선을 두는 것으로 적에게 큰 타격을 입힐 수 있는 것은 확실하지만 아군 역시 엄청난 피해를 입는다. 신중히 고려를 한 뒤에 명령을 내리는 것이 현명하다.

■일기토- 평상시에는 나오지 않는 명령어로 적의 우두머리가 직접 앞으로 나왔을 때 사용 가능하다.

■퇴각- 말 그대로 도망치는 것이다.

■묘책- 묘책에는 4가지가 있다.

묘책은 도리어 아군에게 피해를 줄 수도 있다

① 기습: 성공시에는 아군의 모든 부대가 공격을 끝낼 때까지 적들은 아무런 반격도 못하게 된다. 하지만 실패의 위험이 크고 도리어 아군이 적군들의 공격을 아무런 반격 없이 모두 당할 경우도 있다.

② 함정: 성공시에는 적들에게 더욱 많은 피해를 입힐 수 있다. 하지만 실패시에는 아군이 더 많은 피해를 입게 된다. 그래도 이 묘책은 성공 확률이 그런대로 높다.

③ 암살: 암살은 한 부대를 전멸시키는 놀라운 묘책이지만 실패시에는 아군의 한 부대가 전멸한다. 때문에 조심해야 하는 묘책이다. 하지만 이 묘책은 적들과의 전투에서 최후의 수단으로 사용하기에 안성맞춤이다.

④ 심판: 신에게 심판을 부탁하는 것으로 심판은 아군이나 적군 모두에게 벼락을 내리게 된다. 피해는 추정할 수 없게 다양하므로 사용을 자제해야 한다.

■애니메이션- 공격시 애니메이션을 볼 것인지를 물어 보는 옵션이다.

한 턴이 끝나면 다시 명령을 줄 수 있다. 묘책은 한 턴에 하나씩밖에 쓸 수 없고 한 번 쓴 묘책은 다시 쓸 수 없으므로 신중을 기하는 것이 좋다.

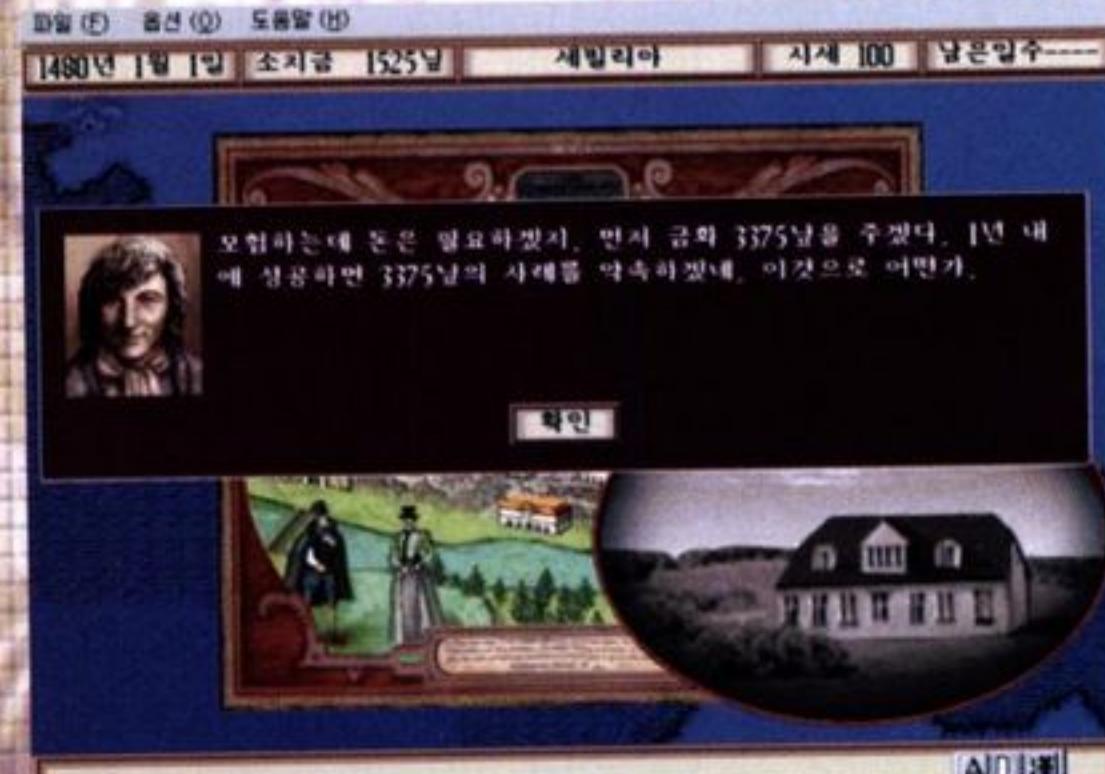
· 도시 점령에 대해서

도시 점령은 육상으로 침투했을

때만 가능하다. 또 이슬람 국가나 타 국가를 상대로만 가능하다. 우선 자국의 도시로 점령을 해야 하는 중요한 이유를 들자면 첫 번째로는 세이브다. 어떤 지역에 갔을 때 목표를 완수하지 못했다면 어떻게 해야 하나. 다시 로드를 했을 때 멀고도 먼 지역이었다면 어떻게 할 것인가. 이러한 점 때문에 중요한 지역은 어떠한 수를 써서라도 점령하는 것이 좋다. 특히 정말로 요충지라 할 수 있는 몇몇 곳은 무슨 수를 써서라도 얻어야 한다. 도시의 수비 숫자는 얼마나 되는지 가늠하기가 힘들다. 어쨌든 대도시라고 생각되는 곳은 천명은 넘게 있을 수 있기 때문에 섣불리 공격을 하지 않는 게 좋다. 또한 요충지의 경우도 이렇듯 수비 군대가 많을 수 있다.

실제로 게임을 진행해 보자

이제 기본적인 모든 것을 둘러보았다. 이제 실제로 게임을 진행해 보면서 설명을 하도록 하겠다. 우선 플레이어가 캐릭터의 설정을 끝마쳤다고 가정 하에서 시작한다.

캐릭터가 존재한다면 이제 마을을 한 번 둘러보자. 아마도 포르투칼이나 에스파니아 어디든 자신의 모국은 거의 모든 건물이 존재할 것이다. 우선 자신의 능력을 한 번 보자. 아마도 형편없이 낮을 것이다. 초기엔 돈을 벌어야 하는 난관 때문에 우선 도서관을 찾아가 보자. 초기에 읽을 수 있는 책이 몇 권 있을 것이다. 모조리 읽도록 하자. 이렇게 읽은 책의 힌트는 자신의 힌트 정보란에 수록된다.

이제 이런 힌트를 얻었다면 후원자를 찾아가 보자. 지금은 아마도 후원자를 찾기가 쉽지는 않을 것이다. 거의 모든 후원자에게 거절을 당할텐데 아마 등급 E의 상인이 플레이어가 만날 수 있는 첫 번째 후원자 일 것이다.

아직은 명성치가 낮아서 그런 것이므로 우선 그를 설득해 보자. 아마도 설득은 쉽게 해 낼 수 있을 것이다. 그럼 그는 조건을 제시할 것이다. 몇 년 동안의 기간에 얼마의 보수라는 식이다. 우선 그 금액이나 기간이 마음에 든다면 수락하도록 하자. 그럼 그 후원자는 배를 빌려준다. 그러면서 감독관이 한 명 따라오게 된다. 이 감독관의 능력은 이용할 수 없으니 우선 자신의 힌트의 정보를 얻기 위해 술집에 들어가자. 지금까지와는 다르게 메뉴에 정보를 얻을 수 있는 메뉴가 하나 더 있을 것이다.

이 메뉴를 선택하면 술집 주인은 플레이어에게 어떤 지역에 있다라는 식의 조언을 해 줄 것이다. 이제 지역을 알았으니 항해를 시작해 보자. 우선 항구로 가서 함대 편성 메뉴를 통해 선박을 얻도록 하자. 그후에는 알다시피 선원을 고용해야 하고 항해를 위해 보급품을 사도록 하자. 이제 출발이다.

후원자를 설득시키고 나면 계약 조건을 제시한다

유적이나 건축 발견물은 찾기가 쉽다

술집 주인이 알려준 지역으로 가는 것이 급선무다. 우선 대항해시대 3편의 이동 방법은 마우스의 이동만으로 가능하다. 전편같이 자동 이동은 없어졌다. 처음부터 끝까지 손수 이동시켜야 한다. 이동 방법을 쉽게 설명하면 윈도우의 유틸리티 중에 네코(화면에 고양이가 마우스 커서를 계속 쫓는 프로그램)와 같이 자신의 선박은 마우스 커서를 쫓아 계속 움직인다.

이곳의 지도는 상당히 자세히 만들어 졌으며 지금의 세계 지도와 별반 차이가 없다. 만약 자신의 집에 지리에 관한 책이나 지도가 있다면 한 번 같이 옆에 놓고 플레이하는 것도 아주 좋다. 우선 그 지역을 쉽게 파악 할 수 있는 자료이기 때문이다.

항해를 시작해 술집 주인이 말한 지역의 항구를 찾아가 보자. 그 항구에서도 역시 술집을 찾아가면 좀더 자세한 내용의 조언을 해 준다. 그럼 항해 준비를 마치고 그 조언을 쫓아가도록 하자. 아마도 이렇게 몇 번을 쫓아다니면 곧 그 발견물의 정확한 장소를 알 수 있을 것이다.

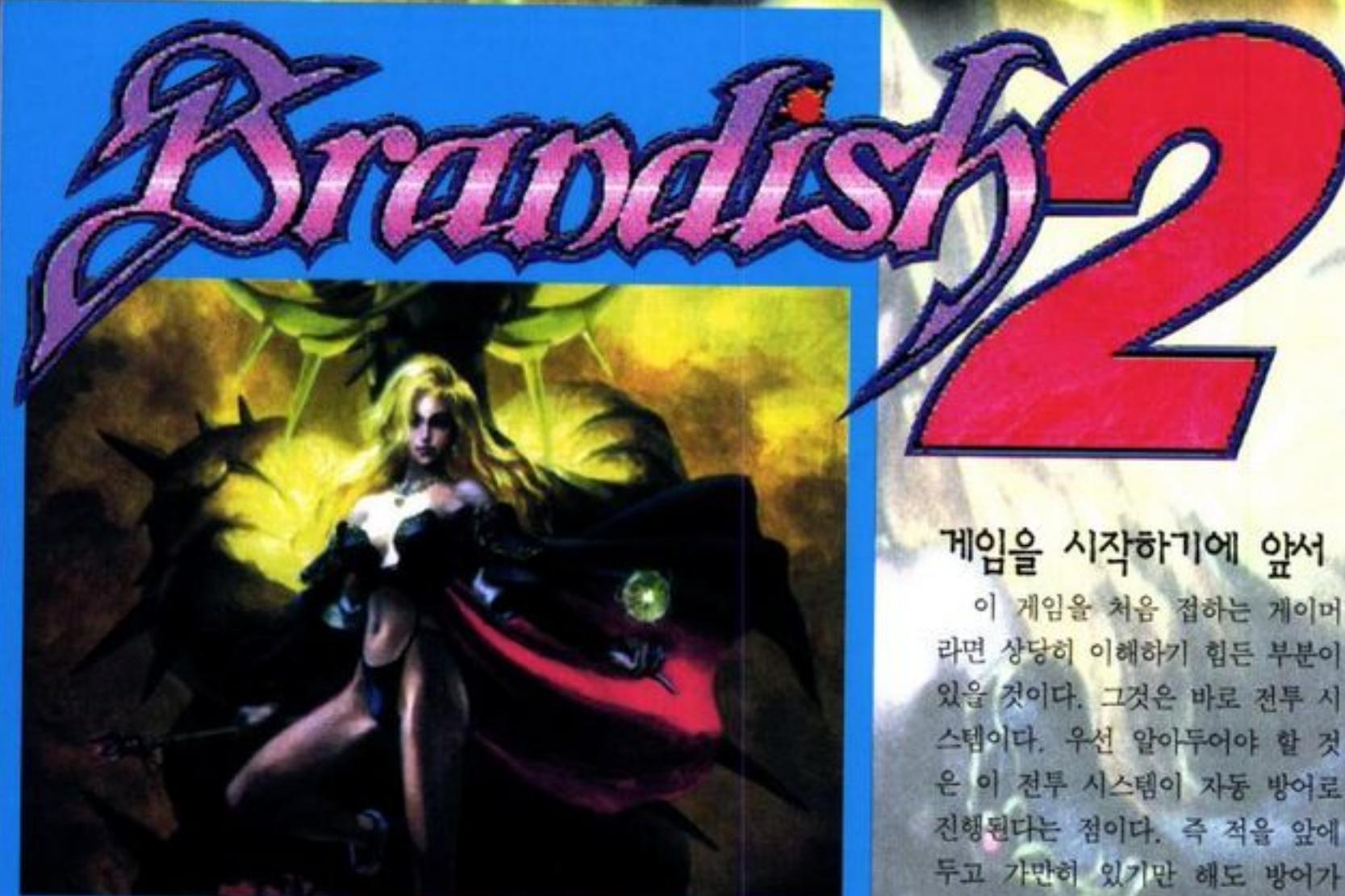
한가지 주의할 것은 만약 동·식물의 경우는 찾기가 그리 쉽지 않다는 것이다. 주위를 계속 돌아다니면서 그 발견물이 발견되기를 기다리는 수밖에 없다. 물론 사냥꾼의 경우는 동·식물을 쉽게 발견할 수 있을 것이다. 찾기 쉬운 발견물은 역시 건물이나 유적이다. 이러한 발견물은 보통 지도에 스톤헨지같은 모습으로 표시가 되기 때문에 그 지역에 가기만 해도 금새 알아 볼 수 있는 경우가 많다.

이런 식으로 발견물을 찾았다면 이제 후원자에게 보고를 하기 위해 후원자가 있는 곳으로 돌아 와야 한다. 모든 발견물의 발견은 이런 과정을 밟으면서 진행하면 무리 없이 할 수 있다.

게임을 마치면서

이렇게 방대한 게임을 이런 조그마한 지면을 통해 전달한다는 것이 아쉽고 힘들었다. 지금까지의 대항해시대 시리즈와는 완벽하게 차이가 나는 놀라운 게임. 대항해시대 시리즈를 좋아하는 게이머는 물론 처음 시작하는 게이머에게도 아주 흥미로운 게임일 것임이 틀림 없다.

하지만 세이브 포인트가 하나라는 점과 다중의 캐릭터를 이용할 수 없고 캐릭터를 새로 작성할 때는 전번의 캐릭터를 삭제하던지 아니면 명예의 전당으로 밀어 넣어야 한다는 점이 아쉬운 점이었다. 또 다이렉트X를 사용하는 게임이면서도 몇몇 시스템에서는 동작이 너무 느리거나 오동작을 일으키는 경우가 있었다. 아마도 다이렉트X를 사용하는 게임 중에서 제일 느리지 않나 하는 생각이 든다.

어쨌든 역사상의 발견물을 직접 역사상의 인물보다 먼저 발견하고 보고하면서 높아 가는 명성을 보고 있노라면 가슴 뿌듯한 기쁨을 얻을 수 있을 거라 확신하다. 백문이 불여 일견!. 한 번 해 보라. 그럼 이 기쁨을 같이 할 수 있을 것이다.

Brandish 2

마검 플래닛 버스터를 둘러싼 대모험

브랜디쉬 2

Brandish 2

게이머라면 한 번쯤 들어 봤을 게임인 팔콤의 명작 브랜디쉬 시리즈의 제 2탄이 완전히 한글화되어 등장했다. 전편보다 시스템과 게임의 구성이 더욱 향상되었기 때문에 브랜디쉬 1을 플레이해 본 게이머들이라면 한 번쯤은 플레이해 보면 좋을 듯 싶다.

DOS CD-ROM

장 르	롤플레잉
최소사양	486/램8MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가 격	43,000원
제작사	팔콤
유통사	쌍용
한글화	만트라

그 래 픽	★★★★
조 작 감	★★
스 토 리	★★★★
연 출	★★
사 운 드	★★★
소장가치	★★★★
난이도	★★★★

게임을 시작하기에 앞서

이 게임을 처음 접하는 게이머라면 상당히 이해하기 힘든 부분이 있을 것이다. 그것은 바로 전투 시스템이다. 우선 알아두어야 할 것은 이 전투 시스템이 자동 방어로 진행된다는 점이다. 즉 적을 앞에 두고 가만히 있기만 해도 방어가 자동적으로 이루어진다는 것이다. 물론 방어가 불가능한 공격을 받았을 때는 소용이 없지만 방어할 수 있을 정도의 공격을 받는다면 그 자리에 서 있는 것으로만 방어를 할 수 있다. 이 점을 제대로 이해하지 못하게 되면 초반부터 게임을 진행하기가 무척 힘들 것이다.

부서진 검은 바닥에 버리기보다는 보물 상자에 넣어 두는 편이 좋다. 게임의 중반 이후의 보물 상자 중에는 다른 곳의 보물 상자 속에 무엇인가가 들어 있어야만 열리는 상자가 있기 때문이다.

그러므로 이런 장소를 쉽게 해결하기 위해서는 모든 상자 속에 부서진 검을 넣어 두도록 하자. 이 게임은 키보드를 이용해 진행할 수도 있고 마우스를 이용해 진행할 수 있다. 하지만 마우스로 할 수 있는 특정한 행동을 키보드로는 할 수 없는 경우도 있고 마우스보다는 키보드로 하기 쉬운 행동이 있다. 이동의 경우는 마우스보다는 키보드가 유리하다. 하지만 아이템의 사용, 마법의 사용은 역시 마우스가 단연 유리하다. 그러므로 이 두 가지를 잘 병행해야만 편하고 유리하게 게임을 이끌어 나갈 수 있을 것이다.

감옥 지하 4층

게임을 시작하면 오프닝에서 볼 수 있듯이 주인공 아레스는 적들에게 붙잡혀 감옥에 들어가게 된다. 우선 아레스가 깨어나면 휴식을 취하도록 하자. 휴식은 키보드 키의 숫자 키 '0'번을 누르면 되고 마우스로는 화면 중단 위에 있는 'Rest'를 누르면 된다.

휴식을 취하고 나서 문을 부수고 나가자. 문 옆에는 카이저 너클이라는 무기가 있다. 재빨리 이 무기를 가지고 주위를 둘러보자. 적들이 나오지만 그리 어렵지 않을 것이다. 하지만 여기서 중요한 것은 적들에게 포위를 당하면 안된다는 것이다. 또한 앞쪽에 있는 적은 방어할 수 있지만 옆에 있는 적은 방어할 수 없다는 것을 알아야 한다.

초기의 적들은 그렇게 강하지 않다

적들을 해치우면서 길을 돌아다니자. 이 층은 그리 어렵지 않다. 우선 게임에 익숙해지는 것을 목표로 돌아다니도록 하자. 그 층의 지도는 화면 왼쪽 하단에 나오므로 되도록 이 지도를 완성하는 것이 바람직하다. 지도는 게이머가 움직이면 그려지는 형태이기 때문에 모든 지역을 돌아다니면 완성된다. 3층으로 올라가려면 해골 키와 녹색 키가 필요하다.

감옥 지하 3층

3층으로 올라가면 대화를 나눌 수 있는 사람을 만날 수 있다. 이들은 죽지 않는 대신 구멍을 파고 있다고 한다. 죄수의 대장은 숙소에 있다고 하는데 이 숙소는 지도 위쪽에 있다.

죄수의 대장에게 말을 걸면 위층에 데스 가드라는 적이 존재한다는 것을 알 수 있다. 우선 주위를 돌아다니면서 지도를 완성하자. 여기서에는 투명 벽을 발견할 수 있다. 이 투명 벽은 지도에서 길로 표시가 된다. 물론 그냥 보기엔 보통 벽이지만 잘 살펴 보면 표시가 있으므로 쉽게 찾을 수 있을 것이다. 2층으로 올라가는 장소는 지도의 왼쪽 하단에 있다.

감옥 지하 2층

2층에는 은 갑옷, 은 방패, 은으로 된 무기가 등장하지만 모두가 그림의 떡일 뿐이다. 처음에는 모두 가질 수가 있지만 이 층을 빠져 나갈 때는 모두 놔두고 가야하기 때문이다. 그러므로 모두 사용해버리자. 단, 은으로 된 무기는 하나 정도 남겨 놔야 한다는 것을 기억하자.

처음에 보면 3개의 문이 있는데 좌우의 문을 먼저 클리어하고 마지막 스위치를 눌러야만 가운데 문이 열린다. 문 안으로 들어가면 첫 번째 상자에 갑옷을, 두 번째 상자에는 방패를, 그리고 마지막으로 2개의 발판 스위치가 있는 곳에서는 무기를 놓고 가면 된다. 이렇게 하면 데스 가드를 만날 수 있다. 이 데스 가드와 싸울 때는 절대로 떨어지지 말고 접근전을 펼쳐야만 이길 수 있다.

감옥 지하 1층

이 1층은 아주 쉬운 스테이지이다. 새로운 적들이 등장하지만 별로 어렵지 않을 것이다. 스위치가 벽에 잔뜩 늘어선 지역에서는 2번째 버튼이 출입문 버튼이다.

이곳에는 무너지는 벽이 있는데 투명 벽과 마찬가지로 벽에 표시가 되어 있다. 이 무너지는 벽은 지도에 표시되지 않기 때문에 눈으로 일일이 확인하는 수밖에 없지만 망치 류의 아이템을 이용해서 무너뜨릴 수 있다. 이 곳에서 위로 올라가면 지상에 도착하게 된다.

감옥섬 1층

이곳에는 이 섬의 소장인 베네젤과 아레스의 라이벌인 카알이 있다. 베네젤은 아레스에게 시합에서 이기면 석방해 준다는 약속을 하고 아레스는 시합장으로 끌려가게 된다. 시합장 문 앞에는 베네젤이 있다. 그는 아레스에게 무기를 선택하라고 하는데 되도록 방어구를 고르도록 하자.

아레스와 싸우게 될 적은 상당히 강한 적으로서 이 녀석의 공격은 방어할 수가 없다. 치고 옆으로 빠지거나 유인하는 방법을 쓰는 것이 좋다. 적을 무찌르면 다시 베네젤을 만나게 된다. 하지만 베네젤은 약속을 지키지 않고 아레스를 죽이려고 한다. 바로 이 때 전편에서도 만났던 여주인공인 도라가 나타나서 베네젤을 쓰러뜨리고 아레스를 구출한다.

감옥의 벽에는 누군가 힌트를 적어 놓은 곳이 있다

잊혀진 섬

감옥섬을 탈출하기는 했지만 해류의 변화로 인해서 도라와 아레스는 잊혀진 섬으로 가게 된다. 도라는 아레스에게 아레스의 검을 내놓으라고 한다. 도라는 아레스를 섬에 두고 떠나려 하다가 드라켄이라는 오징어 괴물에게 당하고 만다.

우선 섬의 안쪽으로 가자. 밖에 있는 적들은 지금까지의 적들과는 다르게 상당히 강하기 때문이다. 섬의 안쪽에는 내려가는 계단이 있고 그 앞에는 지금까지 벽에 힌트를 남겨 놓았던 성직자의 시체를 발견하게 된다. 이곳에서 동굴 지하로 내려가자.

동굴 지하 1층

이곳에는 죽지 않는 해골과 빠르고 날쌘 박쥐가 등장한다. 이들 적에게 포위를 당하면 데미지를 많이 입으므로 이 때는 한쪽으로 점프를 해서 그 지역을 벗어나자.

벽을 유심히 살펴 보면 무너지는 벽이 존재한다. 또한 이곳에는 암흑문자의 번역서가 있으므로 꼭 가지도록 하자. 중반부에는 이 문자가 모든 벽에 써있는 문자이기 때문에 번역서가 없으면 글을 읽을 수가 없다. 마지막에는 요마라는 보스가 기다리고 있다. 이 요마는 마법 공격을 하기 때문에 유인 작전이 펴는 것이 좋다. 요마는 공격을 당하면 순간적으로 사라져 버리므로 어디에서 나타날 지를 유심히 살펴 보자. 요마를 제거하면 아래로 내려가는 계단으로 갈 수 있다.

동굴 지하 2층

별로 어렵지는 않지만 신경이 많이 쓰이는 판이다. 우선 벽을 잘 살펴 보면 뚫는 벽이 있다.

또한 바닥의 미끄러지는 함정과 구멍을 주의하자. 하지만 때로는 구멍에 떨어지면 이동하는데 상당히 도움이 될 때가 있다. 이 곳에서 언데드인 해골을 죽일 수 있는 홀리 소드를 얻을 수 있는데 이 검은 해골에게 마지막 일격을 가할 때만 쓰도록 하자. 용의 키를 얻으면 아래층으로 내려 갈 수 있다.

동굴 지하 3층

돌아다니다 보면 땅 밑의 화원을 볼 수 있다. 이 층에서는 나중에 유용하게 쓰일 저승의 갑옷을 발견할 수 있으므로 꼭 가지고 가자. 발견을 못하게 되면 후반부에 상당히 어렵게 된다.

전편과 마찬가지로 역시 도라가 등장한다

소년 동상이 아레스를 보면서 자신이 아는 사람과 많이 닮았다고 말하면서 휴식을 위해 떠나라고 한다. 이 동상은 아레스를 위해 길을 만들어 주므로 그 길을 통해서 앞으로 가자.

얼음지역과 초원 지역 1

동굴 지하 3층에서 빠져 나오면 바다를 건너고 있다는 것을 알 수 있다. 바다 밑이라서 그런지 아주 춥다. 여기서부터 마법을 쓰는 적들이 등장하며 길을 찾기가 어려워진다. 바닥은 얇은 얼음으로 되어 있어서 구멍이 눈에 잘 띄지 않는다. 이 구멍에 떨어지면 초원 지역 1로 떨어지게 되므로 이제부터는 이 두 지역을 번갈아 가면서 돌아다니게 된다. 함정을 알아내는 구슬을 가지고 있더라도 모두 찾아낼 수는 없다. 하지만 게이머가 화면 하단에 있는 맵에 이 함정을 다른 색깔로 표시를 해 두면 된다.

계속해서 떨어지고 올라가기를 반복하면 아마도 초원 지역 1의 지도가 완성될 것이다. 이 지도를 자세히 보면 벽으로 둘러싸인 길한 곳을 지나갈 수가 없는데 바로 이 지점에서 떨어져야 한다.

이 지점에서 떨어지고 나면 올라가는 길을 찾을 수 있을 것이다. 위로 올라가면 얼음 지역의 갈 수 없었던 지역에 오게 된다. 역시 이 두 층을 번갈아 돌아다니면 얼음 지역의 좌측 상단에서 올라가는 계단을 찾을 수 있을 것이다.

초원 지역 2

이곳에서는 미노타우르스가 적으로 등장한다. 상대하기 힘든 상대이므로 절대로 포위되지 않도록 해서 싸우도록 하자. 이곳을 돌아다니다 보면 '독가스 주의'라는 방이 있다. 이 방에는 적을 잠시동안 얼려 버리는 프리즈 마법이 들어 있다. 좌측 상단을 잘 보면 길이 있다. 만약 길이 없다고 생각되면 벽을 유심히 보도록 하자.

초원 지역 3

모든 길을 찾아보면서 벽에 있는 녹색 버튼을 눌러야 한다. 모든 버튼을 눌러야만 이 지역에서 벗어날 수 있다. 이곳을 벗어나면 선창 지역으로 갈 수 있다.

선창 지역: 크라켄을 두려워하는 어부

아레스는 처음으로 마을다운 마을에 도착한다. 우선 아이템을 정리하고 사람들과 대화를 시도하자. 도라는 오징어 괴물인 크라켄에게 당한 후 이곳으로 떠내려 왔으나 몸이 이미 회복되어 떠났다고 한다. 마을에서 열쇠를 얻으면 바닷가에 있는 집으로 들어 갈 수 있다. 집 안에 있는 도라의 편지를 읽어보면 성으로 간다는 것을 알 수 있다. 옆에는 썬더 마법이 있으므로 얻도록 하자.

마을에서는 대 예언자 베네딕트가 왕에게 살해당했다는 이야기를 들을 수 있다. 마을 동쪽에 있는 길로 내려가면 문어들이 적으로 나온다. 하지만 마법 공격으로 해치우면 간단하다. 길을 가다 보면 물속에 일정한 간격으로 놓여 있는 돌들을 발견할 수 있다. 이 돌들의 끝에서 마을에서 들었던 크라켄이 나타난다. 크라켄과 싸울 때는 선더 마법을 사용하는 것이 좋지만 이를 위해서는 많은 회복약이 필요하다. 편법이기는 하지만 간단히 해치울 수 있는 방법으로는 예측 공격이 있다. 우선 크라켄이 나타난 곳의 옆에 있는 돌로 점프한 다음 크라켄이 물 속으로 들어가면 바로 다시 옆의 돌로 점프를 하자.

성과 마을이 보인다

이렇게 되면 크라켄은 조금 전의 돌을 향해서 나타난다.

만약 게이머가 서 있는 돌 앞에 크라켄의 머리가 나타난다면 곧바로 공격을 하고 발이 나타나면 그냥 방어만 하면 된다. 다시 크라켄이 물 속으로 들어가면 다시 점프하는 식의 방법으로 전투를 하면 손쉽게 해치울 수 있다. 회복약을 충분히 사오지 않았거나 회복약을 낭비하기 싫은 게이머는 이 방법을 써 보는 것도 괜찮을 것이다. 하지만 이 방법은 조종이 능숙해야 한다는 점을 잊지 말자. 크라켄을 물리치고 크라켄을 조사해 보면 가닛의 키(Key of Garnet)를 얻을 수 있다. 이 열쇠를 이용해서 열리지 않는 문을 열면 성으로 갈 수 있다.

성벽: 메비우스의 띠

이 성벽에서는 적어도 2곳 이상의 출구가 존재한다. 이 말은 결국 이 성벽의 지역이 계속 연속되어 있다는 의미가 된다. 이 지역의 구분은 알파벳으로 되어 있다.

우선 A지역은 처음에 2개의 출구가 있다. 아래쪽의 길로 가게 되면 J→I→H→G→F→E→D→C→B→A로 계속해서 돌게 된다. 여기서는 G지역이 중요한데 이 지역은 F지역으로 갈 수도 있지만 캐슬 타운(Castle Town)으로 갈 수 있는 길도 있다. 이 길로 들어서면 첫 번째 관문을 넘어 선 것이다.

캐슬 타운

이 마을에는 여러 가지 이벤트가 존재한다. 우선 마을을 둘러 보면서 정보를 얻으면 데이지라고 하는 촌장의 손녀가 납치되었다는 말을 들을 수 있다. 마을에서 열리는 격투 대회가 참여해 보자. 그러나 마지막 상대인 앰버는 너무 강하기 때문에 우승하기가 힘들다. 그러므로 그를 이기기 위해서는 레벨 업이 필요하다. 마을을 돌아다니다 보면 성당이 하나 있을 것이다. 이 성당에 들어가면 갑자기 닌자가 나타나서 아레스를 죽이려고 하지만 실패하게 되자 키를 버리고 도망을 친다. 이 비틀어진 열쇠(Twisted Key)를 얻었으면 성당 위에 있는 열리지 않는 문을 열고 안으로 들어가자.

이곳에는 수많은 곰과 닌자가 나타난다. 닌자 중에서 여자 닌자는 되도록 떨어지지 않는 것이 좋다. 여기서 알아두면 좋은 것이 바로 임의적인 방어다. 이것은 방어를 게이머가 하고 싶을 때 할 수 있는 것으로 아레스 위에 마우스 버튼을 놓고 왼쪽 버튼을 누르면 된다. 혹은 스페이스 키를 누르면 되는데 가끔 키보드는 작동되지 않을 때가 있으므로 되도록 마우스를 이용하도록 하자.

이 닌자 소굴 1(Ninja Yashki 1)에서 주의해야 할 것은 바로 투명 벽이다. 이 투명 벽을 통과하면 방위가 바뀌는 곳이 많기 때문에 나침반을 자세히 주시하는 것이 중요하다. 바닥에 스위치를 모두 눌러야만 다음 지역으로 나갈 수 있다. 닌자 소굴 2에는 마지막 보스가 있다. 이 보스는 아레스가 보스로부터 두 칸 떨어지면 표창을 던지고 구석에 몰리면 분신을 한다. 그러므로 유인 작전을 쓰는 것이 좋다. 조급하게 행동하지 말고 천천히 해치우는 것이 좋으며 마법은 거의 소용이 없다. 보스를 해치우고 나면 3차원의 상자를 얻게 된다. 이 3차원의 상자에는 10개 정도의 아이템을 넣어 둘 수 있다.

다시 마을로 돌아와서 격투 대회에 다시 참여하자. 처음에 등장하는 것은 이프리트이지만 별 어려움없이 이길 수 있을 것이다. 그 다음에 등장하는 것이 바로 전에 등장했던 앰버이다. 앰버의 공중 돌려차기는 좋은 방패가 아니면 막을 수가 없다. 또한 뒤쪽에 공간이 있으면 게이머의 뒤로 돌아가서 공격을 가하므로 되도록 벽을 등지고 싸우는 것이 유리하다. 이 경기에서 승리하면 상금을 받게 된다. 격투장 밖으로 나가려고 하면 이 마

을의 촌장이 나타나서 손녀가 산적들에게 납치되었으니 구해 달라고 부탁한다. 승낙을 하고 마을 서쪽으로 뚫려 있는 길로 가 보자.

촌장의 손녀는 지도 가운데에 잡혀 있다. 이 근처의 모든 적들을 물리치면 열쇠를 얻을 수 있다. 이 열쇠로 중간에 있는 집으로 들어가자. 안으로 들어가면 가랏다가 공격해 온다. 이 가랏다를 해치우면 촌장의 손녀를 구출하게 된다. 집안에는 상자가 하나 있는데 손녀는 이 상자의 열쇠가 북쪽 두 번째 나무에 있다고 말한다. 집을 나오면 앞에 한 칸씩 떨어져 있는 3개의 나무를 볼 수 있다. 이 나무 중에서 제일 왼쪽에 있는 나무에 열쇠가 숨겨져 있다. 다시 마을로 돌아와서 촌장을 만나자. 그는 아레스에게 성으로 들어갈 수 있는 개구멍을 알려 준다. 책장을 조사하면 길이 생기고 그 길을 따라가면 어둠의 지역으로 갈 수 있다.

어둠의 지역: 명부의 끝

어둠의 지역 1(Dark Zone 1)은 상당히 강한 적들이 포진해 있다. 이 적들과 싸우고 싶다면 우선 저승의 물건들을 장착하자. 지금까지 착실하게 아이템을 얻었다면 저승의 갑옷, 저승의 방패, 저승의 검을 가지고 있을 것이다. 이 장비들은 명부에서 아주 유용한 것으로 이 장비를 입게 되면 에너지도 줄지 않고 행동도 자유롭다. 이곳을 벗어나면 성벽 1(Castle wall 1) 지역에서 갈 수 없었던 지역으로 갈 수 있다.

성벽과 성 지역

이제부터는 미로처럼 구성된 성벽 지역을 벗어나는 것이 중요하다. 곳곳에 적들이 설치한 함정들이 게이머를 괴롭히게 되는데 이 중에는 까다로운 것들도 있으므로 주위를 잘 살펴 보고 신중히 생각해야 한다. 성벽 J지역에는 탑으로 가는 길이 있다. 문이 열리지 않지만 상관하지 말고 G지역에서 성으로 잠입하자. 성으로 들어가면 카알의 부하인 엘레느가 아레스의 검인 플레닛 버스터가 북쪽 탑에 있다고 하면서 열쇠를 준다. 이 열쇠를 이용해서 위로 올라가자. 돌아다니다 보면 죽지 않는 가디언들이 있는 장소를 발견할 수 있다. 그러나 이 가디언들은 현 상태로는 결코 이길 수 없으니 일단은 피하자. 밖으로 나오면 카알이 나타나서 이곳의 모든 제어는 지하에서 하고 있다고 하면서 승부를 보류하자고 말한다. 둘러 볼 수 있는 모든 곳을 둘러 보고 갈 곳이 없다고 생각되면 이제 성벽 J지역으로 가자. 이 곳에서 플레닛 버스터 검을 얻을 수 있는 탑으로 향할 수 있다.

물거품의 탑

이 탑에서 주의해야 하는 적은 작은 불덩어리이다. 이들은 아레스 근처에 오면 갑자기 자폭을 한다. 이들이 한 번 자폭하면 상당히 많은 피해를 입으므로 조심하자.

탑 1층

장창병과 검객, 그리고 궁병 정도의 적들이 등장한다. 우선 지도를 완성하고 나서 올라가는 길을 찾도록 하자. 지도의 가운데에 올라가는 길이 있다. 이 탑의 끝에 아레스의 검인 플래닛 버스터가 있다.

탑 2층

2층으로 올라가면 곧바로 이프리트를 만나게 되지만 간단히 이길 수 있다. 밖으로 나가면 지붕이 있는데 지붕에는 미끄러지는 부분이 있으므로 주의하자. 2층에서 미끄러지면 괜찮지만 3층 이상에서 미끄러지면 지금까지의 노력이 물거품이 된다. 키를 얻었으면 다시 돌아와서 3층으로 올라가자.

탑 3층

3층에는 아메바 맨이라는 괴물이 있는데 이 괴물은 공격을 하면 분열을 하기 때문에 구석에 몰아서 분열을 못하도록 한 다음 공격을 하던지 아니면 분열하는 것에 상관하지 말고 무차별로 공격하는 방법도 있다. 아메바 맨을 해치우고 나면 밖으로 나가서 4층으로 올라가자.

탑 4층

이제부터 등장하는 적들은 거의 보스급 수준의 공격력을 가지고 있다. 초기에는 그들 마법에 상당히 고전할 것이다. 그러므로 초반에 그들의 마법에 죽지 않을 정도만 당한 다음 휴식을 취해서 마법 방어력을 올려 두면 좋다. 이곳에서도 지붕을 주의하면서 올라가도록 하자.

탑 5층

이 곳에서 등장하는 뱀파이어는 4층에서 얻은 홀리 소드로 공격하는 것

바닥 버튼이 늘어선 장소

이 효과적이다.

이 곳에서는 죽은 베네딕트의 영혼과 만날 수 있다. 아레스가 가지고 있는 검은 재앙의 검이라고 호통을 치면서 검을 깨운 아레스가 책임을 져야 한다고 말한다. 그를 지나가면 워프 장치가 있다.

탑의 꼭대기

석탑이 2개 있는 곳을 지나 방의 문을 열면 플래닛 버스트를 다시 얻을 수 있다. 하지만 장착할 수 없다고 하면서 갑옷과 방패가 필요하다고 한다. 그리고 베네딕트의 영이 나타나 이 나라 어딘가에 있다고 말하면서 사라진다. 그 때 도라가 다시 나타나서 검을 내놓으라고 말한다. 싫다고 하면 도라는 갑자기 공격을 해 온다. 도라의 공격을 멍하니 보고만 있다가는 죽게 되니 우선 피하는 것이 좋다. 도라는 마법 공격이 특기이므로 우선 회복약으로 체력을 회복한 뒤에 도라를 유인하는 식의 공격을 하자. 도라의 마법 중에서 프리즈 마법은 아주 위험하다. 도라가 이 마법을 사용하여 게이머가 움직이지 못하게 되었을 때 선더 마법을 걸면 꼼짝없이 죽게 되기 때문이다. 도라를 쓰러뜨리면 도라의 몸에서 연기가 나타나서 플래닛 버스터를 빼앗아 달아난다. 이제 조금전의 2개의 석상 쪽으로 가면 석상 하나가 사라지고 무너질 듯이 보이는 기와가 놓여 있다. 이 기와 위로 가면 그 연기의 실체인 강력한 소울 마스터를 만날 수 있다. 피해를 입더라도 우선 옆에 있는 닌자 2명을 무차별 공격으로 해치워야 한다. 그런 다음 소울 마스터와 싸우도록 하자. 소울 마스터의 썬더 마법에 걸리면 거의 죽음 직전까지 가므로 여유를 가지고 전투에 임하는 것이 중요하다. 옆에 있는 2개의 엄폐물을 이용하는 것도 하나의 방법이다. 소울 마스터를 해치우면 다시 검을 찾을 수 있다.

실험실: 다시 감옥으로

소울 마스터를 해치우고 나면 문이 열린다. 워프 장치를 통해 나가면 감옥섬으로 갈 수 있는데 감옥섬 1층의 구석에는 엘리베이터가 있다. 아마도 지금까지 정상적으로 플레이해 왔다면 이 엘리베이터 열쇠가 있을 것이다. 엘리베이터를 타고 감옥 지하 3층으로 가자. 이 곳은 아레스가 처음으로 사람을 만난 곳이다. 기억을 되살려서 죄수들의 대장에게 가면 서쪽에 이상한 문이 있다고 말한다. 이제 서쪽으로 가 보자. 문은 돌기둥의 뒤쪽을 누르면 열린다.

실험실 1

처음으로 와 보는 지역이다. 가다 보면 첫 번째 바닥 버튼이 있지만 아직은 누르지 말자. 계속 가면 바닥 버튼이 계속 있는 방이 보일 것이다. 옆에 있는 버튼을 누르면 프레임 마법을 얻을 수 있다. 이

프레임 마법을 이용하면 아이언 골렘을 손쉽게 죽일 수 있다. 이제 처음에 보았던 바닥 버튼을 누르자. 그러면 사방이 막히면서 아이언 골렘 2마리가 나타난다. 포위되지 않도록 주의하면서 프레임 마법으로 해치우자. 이들을 해치우면 내려가는 곳이 나타난다.

실험실 2

길을 쭉 따라가면 되므로 그다지 어려운 점은 없다. 가다 보면 정확한 마루 버튼을 눌러야 하는 방이 있는데 제일 왼쪽 두 번째 버튼을 누르면 된다.

실험실 3

계속 움직이는 컨베이어가 있는 움직임을 주시하면서 행동하자. 지도 왼쪽 하단에 키가 있고 왼쪽 상단에 출구가 있다.

실험실 4

이곳에는 원격 경보 장치라는 스위치가 있다. 이 스위치를 누르면 1편의 보스였던 비스탈을 만나게 된다. 이 보스를 해치워야 다음 장소로 움직일 수 있다.

비스탈은 상당히 강하며 공격 포인트가 얼굴뿐이기 때문에 아주

모든 곳이 계속해서 움직이는 컨베이어다

힘들다. 지금까지 잘 플레이했다면 이곳에서 유용하게 사용할 수 있는 실버 갑옷과 방패, 그리고 더블 마법을 얻었을 것이다. 특히 더블 마법을 사용하면 공격력이 두배가 된다. 우선 멀리 떨어져서 마법을 이용해 비스탈의 얼굴을 공격한 다음 접근전을 펼치자. 비스탈을 해치우면 마법진을 통해 다시 성으로 돌아갈 수 있다.

요새: 죽음의 길

성으로 돌아와 보면 전에 가다

전편의 보스 비스탈의 공격

언들이 너무 강해서 들어 갈 수 없었던 지역이 있다. 이제는 너무나 쉽기 때문에 확실히 해치우고 문을 통해 위층으로 올라가자. 방문 밖에서 카알과 엘레느가 대화하는 것을 엿들을 수 있다. 카알을 따라서 마법진으로 가면 다시 어둠의 지역 1러 가게 된다. 지금까지 플레이하면서 저승의 갑옷 등을 버린 게이머는 여기서 고전을 면치 못하게 될 것이다. 우선 여기서는 전에 갈 수 없었던 지역을 갈 수 있으며 어둠의 지역 1과 2를 번갈아 돌아다니게 된다는 것이 중요하다. 함정을 피하면서 어둠의 지역 우측 상단으로 가면 워프할 수 있다. 이렇게 워프하면 죽음의 문턱인 요새가 나타난다.

요새 1

처음이라서 별로 어렵지 않다. 몇 가지 함정이 있지만 벽에 있는 글을 잘 읽으면 별 어려움없이 지나 갈 수 있다. 출구는 두 군데이지만 죽지 않는 거북이 지키고 있는 곳이 올바른 길이다.

요새 2

이곳 역시 그다지 힘들지 않다. 요새 1에서 만난 거북이가 또 있을 것이다. 계속 길을 따라 가자.

요새 3

이곳부터 점점 어려워지기 시작한다. 우선 긴 통로를 따라 가자. 벽을 잘 보면 무너지는 곳이 2군데 있다. 하나는 암거래상이 있고 다

어둠의 문장을 가지고 있어야 작동한다

른 하나는 이벤트가 있다. 이벤트는 지금까지 여러번 만났던 현상범 사냥꾼과의 이벤트다. 길을 따라 가다보면 현상범 사냥꾼이 있다. 그는 자신의 이름을 후레드라고 밝히고 앞에 있는 방의 적이 너무나 강하다고 말한다. 그는 아레스에게 그 적을 해치우겠느냐고 물어 보는데 그렇다고 말하면 열쇠를 주면서 주의하라고 한다.

적은 생각보다 어렵지 않으며 해치우고 나오면 후레드는 대단하다면서 이형의 우상을 하나 준다. 만약 지금까지 이 우상을 모았다면 4개를 가지고 있어야 한다. 4개를 모았다면 다음 지역으로 넘어가자.

요새 4

요새 4는 상당히 어려운 것 같으면서도 쉽다. 아래로 내려가면 새처럼 생긴 하피가 많이 있다. 우선 이 하피를 모두 제거하면 열쇠를 얻을 수 있다. 전체적인 지도를 보면 나스카 평원이 새 모양과 비

최강의 방패 서전 크로스와의 전투

슷하다는 것을 알 수 있다. 이 새 모양의 중심부를 이 열쇠로 들어갈 수 있다. 안으로 들어가 보면 주위의 촛대와는 다른 모양으로 타고 있는 촛불이 있다. 이 불을 다른 촛대에 옮겨야 하는데 그 힌트는 우선 지도 제일 우측에 있는 들어갈 수 없는 벽 안에 있다. 벽을 잘 찾아보면 무너지려는 곳이 있는데 이 안에는 횃불이 있다. 이 횃불을 가지고 타고 있는 촛대에 이용하면 불을 옮겨 붙일 수 있다. 이렇게 하면 다음 지역으로 갈 수 있는 길이 생긴다. 한가지 알아두어야 할 것은 이 지역에서는 서전 크로스라는 최강의 방패를 얻을 수 있는 길이 있다는 것이다. 방패를 얻을 수 있다는 길을 통해 가면 다시 요새 3으로 가게 된다. 전에는 갈 수 없었던 지역의 중간쯤에 서전 크로스의 방이 있다. 이 방에는 4개의 구석에 대좌가 놓여 있다. 4개의 이형의 우상을 재빨리 이 4개의 대좌에 놓아야 한다. 하지만 이것으로 끝나는 것이 아니다. 이제 최강의 방패인 서전 크로스와의 한판 승부가 남아 있다. 이 서전 크로스는 지금까지의 적들과는 상대가 되지않을 정도로 강하다. 도저히 이길 수 없을 것 같지만 이길 수 있는 방법이 하나 있다. 요새 3의 암거래상에 가서 배리어 마법을 구입하자. 이 배리어 마법은 보호의 반지가 할 수 있는 마법을 마음대로 사용할 수 있게 해 준다. 이 마법을 이용한다면 적어도 단번에 죽어 버리는 일은 없을 것이다. 서전 크로스와의 초기 전투에서는 접근전을 펼치지 말고 지금까지의 모든 마법 아이템을 총동원해야 하는 것이 좋다. 공격할 수 있는 모든 마법을 모두 사용하고 나서 배리어 마법으로 접근전을 펼치면 어느 정도 싸우기가 수월할 것이다. 서전 크로스를 해치우면 이 최강의 방패를 얻게 된다.

요새 5

요새 5는 별로 어렵지 않다. 한가지 어려운 지역이 있다면 바닥에 독이 가득한 방이다. 옆에 씌여 있는 글을 보면 불과 함께 독도 사라진다고 써 있지만 옆에 있는 촛불은 임의대로 끌 수가 없다. 이 촛불을 끄려면 수정병을 이용해야 한다. 이 수정병은 잠겨져 있는 방에 있다. 이 방으로 들어가려면 플루토의 열쇠(Key of Pluto)를 사용해야 한다. 마지막에는 갈 곳이 없는 것 같지만 조금 다르게 생긴 동상을 깨 보면 요새 6으로 갈 수 있

이곳이 다음 지역으로 가는 곳이다

다.

요새 6

정말 어지러운 지역이다. 대부분이 워프로 움직이는 곳이기 때문에 상당히 헷갈린다. 지도를 보면서 표시해 두는 편이 좋을 것이다. 적들도 상당히 강하다. 특히 메두사들은 프리즈 마법을 쓰기 때문에 한 번 얼어 버리면 그대로 죽게 되므로 마법 공격을 위주로 하는 것이 좋다. 길을 가다 보면 도라를 다시 만날 수 있다. 이번에도 검을 달라고 하지만 실수로 워프 장치에 빨려 들어가 이리저리 워프를 하게 된다. 어지럽다면서 스위치를 눌러 달라고 부탁하는 도라. 스위치를 눌러주면 워프가 멈추고 도라는 기절해 버린다. 도라를 조사해 보면 열쇠를 얻을 수 있다. 여기서 한가지 알아 둘 점은 메두사를 모두 죽여야만 다음 층으로 갈 수 있다는 것이다.

요새 7과 요새 8

요새 7과 8은 함정으로 연결되어 있어서 7에서 떨어지면 8로 나오게 된다. 우선 길을 찾는 것이 중요하다. 지도에다 함정을 표시하는 것을 잊지 말자. 요새 7에서는 그로운 마법을 얻을 수 있다. 아주 유용한 마법이므로 꼭 얻도록 하자.

요새 9

마침내 요새의 끝에 도착하였다. 여기서는 중요한 3가지 아이템인 석판, 성수, 지팡이를 얻어야 한다. 이 아이템들은 빅 디퍼라는 갑옷을 얻기 위해서 필요하다. 이 아이템들을 얻었으면 이제 빅 디퍼와 한판 승부를 벌여 보자. 빅 디퍼는 예전에 싸웠던 서전 크로스와는 비교도 안될 정도로 엄청나게 강하며 방어력이 아주 높다. 마법은 거의 소용이 없지만 접근전을 펼치기 전에 남아 있는 모든 마법을 사용해 보는 것도 좋다. 서전 크로스를 해치울 때처럼 배리어 마법을 사용해서 피해를 최소한으로 하는 것이 좋다. 이 빅 디퍼는 한 번 쓰러지고 나면 더욱 강해진 상태로 부활하는데 이 상태에서 공격을 가하는 것은 아주 무모하다. 우선 각인의 지팡이를 이용해서 석판을 때리자. 그러면 빅 디퍼의 저주가 풀리지만 그래도 역시 강하다. 이제부터는 되도록 치고 빠지는 전법을 구사하는 것이 좋다. 이 어려운 싸움을 어떻게든 이겨내면 최강의 갑옷인 빅 디퍼를 얻게 된다.

핵심부:마지막을 향해서

이제 게임의 거의 마지막인 핵심부에 도달했다. 아레스는 모든 장비를 구비했다고 좋아하지만 엄청난 힘에 의해 다시 지하 감옥에 갇혀 버린다. 아레스가 감옥을 나가려고 하면 그곳에 있는 다른 죄수와 시비가 붙고 결국 둘이 다투다가 갑자기 바닥이 무너져 내린다. 아래로 떨어져 보면 적들에게 둘러싸여 뚫고 나가기가 불가능한 것처럼 보인다. 여기서는 지금까지 별로 쓸 일이 없었던 투명약을 사용하면 된다. 투명약을 먹은 상태에서 적들을 하나씩 물리치자. 그러나 투명약이 없을 경우는 계속해서 적을 건너뛰면서 하나씩 해치우는 방법밖에 없다.

모든 적을 해치우면 문이 열린다. 핵심 1에서 꼭 찾아야 하는 것은 은목걸이와 금팔찌다. 맵을 모두 돌아다니면 더이상 갈 곳이 없지만 벽을 유심히 살펴 보면 무너지는 벽이 있다. 이곳을 무너뜨리면 상자가 하나 있다. 이 상자에 금팔찌를 넣으면 길이 열린다. 상자가 하나 더 나오면 은목걸이를 집어 넣자. 그럼 다시 길이 열릴 것이다. 계속 가다 보면 황당한 적인 눈알이 나타난다. 이 눈알은 열심히 그려놓은 게이머의 지도를 하나 둘씩 지워 나간다. 그들의 마법 공격은 상당히 강하므로 정면 승부보다는 예측 공격이 유리하다. 이 눈알을 해치우면 길이 생긴다.

마침내 마지막 지역인 핵심 3에 도착하였다. 우선 도라를 찾도록 하자. 도라는 지도의 위쪽에 쓰러져 있다. 그녀는 도와 달라면서 아레스의 검을 달라고 한다. 할 수 없이 검을 주면 갑자기 도라가 거미로 변하지만 쉽게 해치울 수 있다. 거미를 해치우면 열쇠를 얻을 수 있다. 계속 돌아다니다 보면 어떤 방에서 카알을 만날 수 있다. 카알은 지금 일어나는 사태들이 지금의 왕 때문이라고 한다. 그러면서 대결을 해서 이긴 사람이 왕과 싸우는 것이 어떠냐고 말한다. 어쩔 수 없이 아레스는 카알과 싸우게 된다. 배리어 마법을 이용한 방어 위주의 공격이나 더블 마법을 이용한 공격 위주의 마법 등 어느 쪽도 상관없다. 카알을 해치우면 그는 봉인석이 있어야 한다는 말을 한다. 카알이 떠나면 열쇠를 얻을 수 있고 곧 엘레나가 나타난다. 엘레나는 카알을 따라가면서 부활의 반지를 놓고 간다 이 부활의 반지를 반드시 가지고 가자.

이제 길을 따라 가면 번데비아스(Bundevias)라고 적혀 있는 문이 있다. 이 문을 열고 가면 도라가 또다시 나타나서 함께 왕을 없애자고 한다. 함께 번데비아스로 들어가면 왕은 괴물로 변한다. 도라가 다양한 공격을 구사하면서 왕을 공격하지만 끄덕도 않자 도망을 가려고 한다. 그러자 왕은 도라를 공격해서 기절시킨다. 이제 아레스 혼자서 왕과 최후의 사투를 벌어야 한다. 어둠의 힘으로 괴물이 된 왕은 정면 공격으로 쓰러뜨리는 것은 거의 불가능하므로 치고 빠지는 공격이 유리하다. 왕을 겨우 쓰러뜨리면 갑자기 어둠의 힘이 더 커졌다고 하면서 더욱 커다란 괴물로 변신하여 더욱 무서운 공격을 가해 온다. 재빨리 접근해서 공격한 다음 옆으로 재빨리 빠지는 방법과 예측 공격이 가능하지만 두 방법 모두 성공할 수 있다는 보장이 없다. 제일 좋은 방법은 바로 앞까지 돌격한 다음 바로 앞에다가 월 마법으로 벽을 만들어 버리는 것이다. 그럼 왕이 잠시 주춤하는 것처럼 보인다. 이 때 가차없이 달려들어서 공격을 하고 바로 뒤로 빠져서 다시 벽을 만들고 돌아가 다시 공격한다. 상당히 힘든 공격 방법이지만 그만큼 강한 적이기 때문에 어쩔 수 없다. 왕을 해치우면 마침내 대망의 엔딩을 볼 수 있다.

게임을 마치며

게임이 상당히 길다는 느낌을 받았다. 하지만 스토리의 일관성이라든가 독특한 전투 시스템은 상당히 인상적이었다. 그러나 세이브 시스템이 좋지 못했다는 것이 단점으로 지적된다. 하나의 세이브 파일을 사용한다는 것이 문제가 많고 각 층을 내려가면 자동적으로 세이브된다는 점 역시 이상하다. 이런 점만 뺀다면 1편에 이어서 브랜디쉬 2편 역시 대단한 작품임에는 틀림없다.

WC2와 C&C의 명성을 이을 전략 시뮬레이션 게임

언더리언

UNDERLIEN SAFETY ZONE

언더리언은 에어리언과 인류의 전투를 그린 전략 시뮬레이션 게임이다. 단순히 워크래프트의 아류작 정도에 끝나지 않고 보다 발전된 시스템을 보여 주고 있다. 에어리언들로부터 인류를 지키거나 에어리언의 생존을 위해 지구인들을 멸망시키는 2개의 시나리오를 즐겨 보자.

장 르	전략 시뮬레이션
최소사양	486DX2/램8MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	6월
가 격	미정
제작사	세론소프트
유통사	SKC

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
연 출	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★
난이도	★★★★

언더리언과 지구인의 사투

언더리언은 다른 게임과는 달리 여러 종류의 생명체가 등장하지 않고, 흑과 백이 정확하게 갈려 있다. 따라서 게이머가 선택할 수 있는 종족은 둘밖에 없지만 여러 생명체가 있는 것 보다 더욱 치밀한 계획을 세울 수 있다는 장점이 있다. 그리고 중요한 점은 생명체가 둘 뿐이므로 적과 아군의 구분을 확실하게 할 수 있다는 점이다.

언더리언은 단순한 괴물이 아니고 높은 지식을 가지고 있는 외계 생명체이기 때문에 겉모습만 다를 뿐, 꼭 인간과 싸우고 있다는 느낌을 주고 있다.

인간과 언더리언의 대립

타르타늄과 솔라 에너지

언더리언에서는 병사의 생산이나 각종 유니트의 생산, 건물의 건축 등 모든 것에 '타르타늄'이라는 특수한 광물이 필요하다.

그리고 특수한 유니트의 경우는 솔라 에너지도 필요하다. 타르타늄은 스테이지의 초기에 가지고 시작할 수 있지만 스테이지를 클리어하기 위해서는 더 많은 양의 타르타늄이 필요하다.

타르타늄은 광산에서 얻을 수 있다. 얻는 방법은 먼저 광산의 위치를 파악하고, 광산개발 유니트로 광산을 개발하고, 다음에는 광물채취 유니트로 광물을 채취해서 타르타늄 뱅크로 수송하도록 하게 하면 된다.

솔라 에너지의 경우는 구하기가 매우 쉽지만 소량의 에너지밖에는 얻을 수 없다. 솔라 에너지는 솔라 셀이라는 건축물을 세움으로써 얻을 수 있다. 타르타늄과 솔라 에너

UNDERLIEN

지는 워크래프트에서의 금이나 나무와 같다고 생각하면 된다.

병사 & 병기 일람

보병

게임의 초반부터 등장하는 캐릭터. 생산비가 가장 싼 반면, 방어력이 형편없이 약하다. 무기 연구소와 육군 연구소에 의해서 파워업이 가능하다.

위생병

병사들을 치료하는 것이 가능하다. 파워업은 불가능하지만 치료는 무한대로 가능하다. 전투 능력은 가지고 있지 않다.

공병

약간의 전투력을 가지고 있기는 하지만 기대는 하지 않는 것이 좋다. 방어막을 설치할 수 있는 능력을 가지고 있다. 파워업은 불가능하다.

해병대

병사 중에서는 최강이라고 해도 좋다. 파워업이 가능하고, 파워가 최대일 때의 공격력은 전차를 뛰어넘는다. 게임의 후반에서 없어서는 안 될 병사이다.

특전대

해병대와 쌍벽을 이루는 능력을 가지고 있다. 해병대보다 기동력은 낮지만 높은 기동력이 이를 보완해 준다.

장갑차

기동력이 좋고, 방어력도 높다. 그러나 공격력은 낮기 때문에 전방에서 방패막이로 쓰는 것이 좋다.

탱크

육상 병기 중에서는 회전포탑과 더불어서 최고의 공격력과 방어력을 자랑한다. 탱크가 얼마나 있는가에 따라서 승패가 결정 난다고 볼 수 있다.

플라이바이크

육상 병기 중에서 가장 뛰어난 기동력을 가지고 있다. 그 때문에 적의 정찰과 유인에 적합한 병기이

건물 일람

언더리언은 워크래프트 2와 비교되는 게임인 만큼 건물 역시 다양하게 준비되어 있다. 모든 건물은 각기 그 능력이 다르고, 어떤 종류의 건물이 세워져 있는가에 따라서 기지의 확장 등이 가능하다

건물 명칭	타르타늄 소모량	건물 설명	특수기능
타르타늄 뱅크	2000	이 건물이 없으면 건물(탐색타워 제외)의 건축이 불가능하다	없음
솔라 셀	800	솔라 에너지를 모을 수 있다. 단, 소량씩 모인다는 단점이 있다	여러 개의 건축이 가능하고 그 수만큼 에너지가 많이 모인다
솔저 스테이션	1800	전투 병사들을 양성할 수 있다	보병이나 해병대를 양성할 수 있다
밀리터리 베이스	2500	전투병 이외의 유닛은 거의 대부분 이곳에서 생산된다	건설병, 위생병, 공병, 광물채취 유니트, 광산개발 유니트를 생산할 수 있다
위생병 스테이션	1800	적에게는 독을 아군에게는 치료를 담당한다	체력을 회복시킬 수 있는 위생병의 생산과 신경가스(2500)를 개발한다
공병 스테이션	1800	공병의 생산을 가능하게 한다	없음
무기 연구소	2500	보다 강력한 무기를 부대에 장착시킬 수 있다	프레임 건(1500), 블랙홀 캐논(1800), 와이드 프로젝트 캐논(2200)으로 무기의 파워업이 가능하다
탐색타워	2200	유니트의 시야를 넓게 해 준다	광산개발 유니트를 생산할 수 있게 해준다
타르타늄 타워	3500	타르타늄의 생산량을 올려준다	이것을 짓지 않는다면 다른 기지 건물도 지을 수가 없다
육군베이스	1500	전차 등을 생산한다	장갑차, 탱크, 플라이바이크를 생산할 수가 있다
육군 연구소	2100	무기 연구소와 같은 기능을 한다	육군의 무기나 장갑의 파워업을 실행할 수 있다
회전포탑	2000	방어용 무기. 이동은 불가	강력한 위력의 포로 아군 기지에 접근하는 적들을 물리칠 수 있다. 자동적으로 방어를 한다
공군 베이스	2500	공중 무기를 만들어 낸다	정찰기나 전투기 등을 만들어 낸다
공군 연구소	3100	공군의 파워 업	파워업이 되면 거의 무적을 자랑하는 무기이다
해군 베이스	1700	해상 무기를 만든다	수송에 큰 역할을 담당한다. 해군이 없으면 클리어를 할 수 없는 스테이지도 많이 존재한다

스토리

2012년 8월

-지구궤도 탐사 위성들로부터 유성군 접근에 대한 최초의 데이터 접수
-충돌 가능 유성군 대책반 인원구성
-지구궤도를 지나가는 소수의 유성군 발견
-각국 군사위성을 이용한 유성제거 작전 착수
-실패한 유성 충돌 개수: 1개

2012년 8월 0일

-지구 OOOO-OOOO지역 해안가에 충돌, 대형 폭발을 수반
-부근 지역, 대량의 수증기 발생
-연쇄반응으로 해일과 해저 화산 활동 발생
-6개월 후 지질 조사반은 지층 불안정, 충격으로 인한 해안 융기 발생을 보고

2013년 2월

-동 지역에 유성 충격으로 인한 생태계 연구 변화 연구단 파견
-유성체의 직접적인 조사 위한 해저 연구단지 건설

2016년 9월

-충돌 유성 해저 연구 단지 내에 사상, 실종자 발생. 부상 O명, 사망 OO명, 실종 1명
-유성체 조사 중단, 연구단지 폐쇄
-완료된 연구 파일들 무기한 봉쇄
-해저 연구단지 실종과 OOOO박사, OO기업의 후원으로 비밀리에 계속 연구
유성체 내에 혁신적인 조직을 갖고 있는 살아 있는 세포 발견, 세포의 생존 방법에 대한 연구 시작

2018년 12월-1월

-세포의 증식, 성장조건 발견
-세포를 개체로 발전시키는 연구에 착수
-OO기업 연구 계획 거부, 후원중단
-OOOO박사, 독자적으로 연구 계속, 지하 개인 연구소로 장소 옮김
-연구 성공, 개체 폭주, 박사 사망, 개체 급속도로 번식

2018년 12월-2월

-타르타늄 발견, 유망 자원으로 인정
-각국 타르타늄 확보에 주력

2021년 9월

-각 지역의 타르타늄 광산에서 잇따른 광부 상해 사건 발생, 폐광 사태 속출
-지하에 위험한 생물체가 있다는 보고가 입수됨
-충돌 유성 해저 연구단지 사건과 연관성 있다는 사실을 지적
-군사적 행동의 필요성 제기됨

그리고 지하에 사는 위험한 생물인 언더리언과 지구인과의 처절한 사투는 시작된다.

POWER ANALYSIS

다.

광산개발 유니트

공격력은 가지고 있지 않다. 그러나 적의 광산을 아군이 캘 수 있도록 해준다. 매우 중요한 장비이다. 3개의 스테이지를 제외하고는 꼭 필요한 보조 병기이다.

광물채취 유니트

공격력은 가지고 있지 않다. 그러나 타르타늄의 채취는 이 유니트가 없으면 불가능하다.

회전 포대

기지의 방어에 뛰어난 능력을 발휘한다. 이동은 할 수 없지만 대신에 높은 방어력과 공격력을 가지고 있다. 파워업은 불가능하다.

정찰기

공격력은 없지만 넓은 탐색 시야를 가지고 있다. 그러나 육상 부대의 공격에도 방어할 수 있으므로 소모품으로 쓰는 것이 좋다.

전투기

파워업이 된다면 무적의 캐릭터라고 할 수 있다. 유일하게 히트 앤 런 전법이 가능한 병기이다.

수송함

수송만을 목적으로 만들어진 함이다. 공격력은 없지만 뛰어난 방어력을 자랑한다.

전 함

기동력은 낮고, 선회력도 형편없지만 공격력과 공격 거리는 타의 추종을 불허한다. 해전에서 꼭 필요한 함이다.

케트쉽

기동력을 살린 전투함이다. 전함과 같이 행동한다면 약점의 보완은 물론이고, 뛰어난 공격을 보일 수 있다.

스테이지 공략

언더리언은 우선 휴먼과 언더리언의 두 가지 종족으로 나뉘지고, 여러 개의 스테이지로 이루어져 있다. 그리고 스테이지마다 승리조건이 명시되어 있는데 이것들을 잘 숙지하기 바란다. 참고로, 거의 대

부분의 스테이지는 승리조건이 따로 있지만 적을 전멸시켜도 클리어 할 수 없는 스테이지도 있다.

미션 1
클리어 조건 : 타르타늄 뱅크, 밀리터리 베이스, 솔져 스테이션 건설

첫 스테이지이므로 그다지 어렵지는 않다. 우선 타르타늄 뱅크를 짓고, 다음에 솔저 스테이션을 건축하도록 한다. 하지만 그리고 나면 타르타늄이 모자라게 되므로 광산을 찾아서 조달해야만 한다. 광산은 동남쪽에 있는데, 가기 전에 남은 타르타늄으로 보병을 생산해서 광물채취 유니트와 광산개발 유니트를 보호하면서 가도록 한다.

솔져 스테이션을 건설하자

이런 곳에 광산이 있다니!

타르타늄을 일정치 모은 다음 이제 마지막으로 밀리터리 베이스를 건설하면 이 번 스테이지의 클리어 화면을 볼 수 있게 된다.

미션 2
클리어 조건 : 적군의 타르타늄 뱅크 파괴

이번 미션에서는 처음으로 장갑차가 등장한다. 우선 솔저 스테이션을 건설하고 보병을 만들고, 서쪽의 타르타늄 광산에서 타르타늄을 조달하도록 한다. 그리고 타르타늄이 얼마 정도 모이면 무기 연구소를 짓고 보병의 무기를 프레임 건으로 바꿔 주도록 한다. 그러나 여기까지 진행을 하면 타르타늄의

언더리언의 개발 경로

타르타늄을 확보하라

부족을 느끼게 될 것이다. 그러면 이제 언더리언의 타르타늄 광산을 탈취해야 한다. 언더리언의 타르타늄 광산은 미션의 초기 위치에서 남쪽에 위치하고 있다. 타르타늄을 확보하고 보병을 많이 만들었다면 이제 지도에서 남서쪽으로 이동을 하도록 하자. 그곳에는 언더리언의 기지가 있는데 적의 포대만 조심하면 쉽게 다른 건물들은 파괴 할 수 있다.

미션 3
클리어 조건 : 타르타늄 광산 확보, 전진기지 건설

이번 미션은 그다지 어렵지는

이곳이 아군의 광산이다

남쪽 광산의 위치

않다. 일단 적의 공격을 방어할 수 있는 인원을 기지에 남겨 놓고, 주둔지의 기초 건물을 세운 다음에 동쪽의 타르타늄 광산을 확보해서 타르타늄 타워를 건축하면 이번 미션을 종료할 수 있다. 주의할 점은 위쪽에서 대량의 적이 몰려오므로 기지에 방어 인원이 많아야 한다.

미션 4

클리어 조건 : 이동 중인 적의 부대를 정찰하고 에너지 유니트를 전멸시킨다

이번 미션은 선제 공격을 하면 쉽게 클리어할 수 있다. 일단 남쪽과 동쪽에 있는 타르타늄 광산을 확보하고 무기를 파워 업시킨 다음에 남서쪽에 있는 적의 에너지 유니트를 파괴하면 된다. 그러나 에너지 유니트를 호위하는 전투정들에게는 조심조심 접근해서 하나씩 없애야 한다.

적의 수송부대를 전멸시키자

미션 5

클리어 조건 : 전방에 방어 기지를 건설하고, 적의 기지에 침투하여 초토화시킨다

기지 근처의 광산을 잘 활용하자

클리어 조건을 보면 쉬워보일 수 있지만 방어 기지를 건설하려면 대량의 타르타늄이 필요하다. 우선 기지 근처에 있는 타르타늄 광산에서 타르타늄을 조달해서 보병을 많이 만들어 놓도록 하자. 그리고 남쪽에 있는 언더리언들을 제거하고 돌아다니다 보면 타르타늄 광산 두 개를 발견할 수가 있다. 이 광산들에서 캐낸 타르타늄으로 무기를 강화해서 북쪽 끝에서 동쪽으로 가면 또 다른 타르타늄 광산을 발견할 수 있고, 장비를 강화한 다음에 북서쪽 모서리로 가면 적의 기지가 있는데, 이곳을 초토화시키면 미션을 클리어할 수가 있다.

일점 집중공격으로 적의 기지를 초토화시키자

미션 6

클리어 조건 : 적의 수송 부대를 정찰하고, 특수부대를 구성하여 수송부대를 전멸시킨다(모든 필드 상의 적의 소멸)

이번 미션에서는 타르타늄을 전혀 얻을 수가 없기 때문에 초기 상태의 부대만을 가지고 게임을 진행해야만 한다. 그러나 이제까지는 전혀 보지 못했던 아군의 강력한 무기들이 대거 등장하므로 의외로 난이도가 낮은 미션이 될 것이다.

북쪽에 적의 기지가 있고, 동남쪽에 수송부대가 존재하는데 이처럼 모든 적들을 전멸시켜야 하므로 북쪽에 있는 기지를 먼저 소멸시키도록 하자. 이번 미션을 쉽게 클리어하려면 부대를 여러 개로 나누어서는 안된다. 조금 복잡하더라도 모든 침투 가능한 인원을 전장으로 투입시켜야 한다.

이것이 이번 미션의 총 군대 인원이다

타르타늄을 확보하라

탱크의 첫 출현

미션 7

클리어 조건 : 적의 기지를 탐색하고 침투하여 밀리터리 베이스를 파괴시킨다

이번 미션에서는 처음으로 해상 전투정들이 등장한다. 우선 전투정들을 이용해서 해상을 제압하고, 제압에 성공했다면 섬의 가장자리에 있는 적의 포대를 없애도록 한다. 그 후에 수송부대를 사용해서 서북쪽에 있는 적의 기지를 파괴하면 승리할 수 있다. 단, 이번 미션에서는 타르타늄을 전혀 얻을 수가 없다.

NDERLIEN

미션 8
클리어 조건 : 주어진 카운터 시간 내에 전투 기지를 건설하고 적의 주력부대로 예상되는 기지를 정찰하여 초토화시킨다

이 게임에서 가장 까다로운 미션이라고도 할 수 있다. 숨어 있는 적이나 건물들을 하나도 빠짐없이 소멸시켜야 하는데, 한 두 개를 찾지 못해서 게임 오버를 보는 경우가 많게 될 것이다.

일단, 크게 네 개의 섬으로 이루어져 있고, 바다 위에는 강력한 전함들이 도사리고 있다. 우선 아군의 기지가 있는 섬에 존재하는 세 개의 광산에서 타르타늄을 모아서 강력한 함대를 만들도록 하자. 그리고 이 함대를 이용해서 해상권을 장악하고, 섬에도 동시에 수송선을 이용해서 군대를 보내야 한다. 그래야만 시간에 겨우 맞출 수가 있다.

주의할 점은 각 섬에는 적어도 하나 이상의 타르타늄 광산이 존재하는데 이것에 욕심부리지 말고 파괴하도록 하자. 클리어 조건을 보면 알 수 있지만 적이 소유하고 있는 것을 모두 파괴해야만 미션은 종료된다. 광산을 아군의 것으로 만들었다면 타르타늄이 다 떨어지기 전에는 파괴가 되지 않으므로 주의하도록 하자.

함대의 건설은 매우 중요하다

미션 9
클리어 조건 : 고립된 소수의 아군을 찾아 적의 군대를 전멸시킨다

이번 미션 역시 상당히 까다롭다. 아군을 찾는 것은 그다지 어렵지는 않지만 문제가 되는 것은 그 길목을 수많은 적군이 가로막고 있고, 아군과 똑같은 일점 집중공격을 해 온다는 것이다. 고립되어 있는 아군과 쉽게 합류하기 위해서는 우선 정찰기를 세 대 정도 적군의 위로 날리면 적의 대부분은 정찰기를 공격하는데 이 기회를 놓치지 말고, 파괴력이 강한 해병대를 앞으로 내세우고 공격을 하면 돌파가 가능할 것이다.

미션 10
클리어 조건 : 아군에서 연합 세력에 반대하는 기지를 찾아 동맹을 맺은 적의 기지와 함께 초토화시킨다

이번 미션에서는 타르타늄이 매우 많이 필요하다. 일단 전방에 공

대규모로 움직여야 한다

아군을 하나로 모아 방어선을 펼친다

병을 이용해서 방어막을 세우고, 광산들을 찾아서 타르타늄을 모은 다음, 무기들을 파워 업시켜야 한다. 그 후에는 우선 적의 기지를 무력화시키고, 근처에 있는 반대 세력을 무력화시키면 된다. 단, 주의할 점은 역습의 가능성도 있으니 아군 기지를 방어 할 수 있는 인원을 기지에 남겨 놓아야 한다.

미션 11
클리어 조건 : 주어진 카운터 시간 내에 아군의 주력 부대의 기지를 방어하면서 적의 군대를 전멸시킨다

그다지 난이도가 높은 미션은 아니다. 기본적인 전술을 지키면 되는데, 우선 타르타늄 광산의 확보를 제일 우선으로 하고, 무기의 강화, 부대의 양성 등을 순서대로 진행하면 쉽게 클리어할 수 있다. 단, 시간을 염두에 두고 진행해야 한다.

미션 12
클리어 조건 : 적군에 의해 고립되어 있는 아군을 구출하여 적의 군대를 전멸시킨다

이번 미션에서는 스피디한 전개가 생명이다. 적군에 고립되어 있는 아군은 그다지 강하지 않으므로 빠르게 접근해서 구출해야 하는데, 섣불리 접근했다가는 게임 오버가 되므로 북쪽에서부터 공격해 들어가면 하나하나씩 상대할 수 있으므로 빠르고도 확실하게 적을 섬멸할 수 있을 것이다.

미션 13
클리어 조건 : 에너지 유니트를 호위하여 아군의 기지로 귀환하면서 적의 부대를 전멸시킨다.

지금까지의 미션들을 착실하게 클리어해 온 플레이어라면 이번 미션은 그다지 어렵지 않을 것이다. 에너지 유니트를 호위하고 가면서 기동성이 뛰어난 플라이바이크를 이용해서 적을 유인하고, 그 틈을 이용해서 에너지 유니트를 재빨리 아군 기지에 안전한 곳으로 놓고, 적을 하나하나 찾아서 전멸시키면 된다.

미션 14
클리어 조건 : 적의 대규모 육상 기지를 포착하여 적의 육상 부대를 전멸시킨다

이번 미션에서는 작전이라고 할 만한 것은 없다. 우선 정찰기로 적의 부대 위치를 확인하고, 그 후 탱크와 플라이바이크를 중심으로 하는 부대를 잔뜩 만들어서 정면으로 공격해 들어가는 방법밖에는 없다. 주의할 것이 있다면 한 번에 전멸시키려 하지 말고, 조금씩 적의 세력을 둔화시켜야 한다.

미션 15
클리어 조건 : 특전대 부대와 합류하여 적의 해군 베이스와 해군 연구소를 파괴한다

이번 미션에서는 타르타늄의 확보가 절실하다. 타임어택 스테이지도 아니므로 일단은 타르타늄 광산을 확보하도록 하자. 총 네 개가 있는데, 잘 찾아보도록 하자. 그 후에는 적의 기지를 찾아야 하는데 역시 정찰에는 정찰기가 가장 유용하다. 그 후 특전대 부대와 아군 부대를 합류시킨 다음에 일점 집중공격으로 적을 전멸시키도록 하자.

미션 16
클리어 조건 : 주어진 카운터 시간 내에 대규모로 건설 중인 적의 기지를 정찰하여 파괴시킨다

이번 미션은 타임어택 스테이지 중에서도 가장 시간이 모자라는 스테이지다. 모든 것을 거의 동시에

특전대와 탱크가 합치면 무적의 군대가 된다

보병으로 주력부대를 구성하도록 한다

실행시켜야 하는데 광산의 확보, 기지 건설, 적의 정찰, 부대의 강화가 필요하다. 그 후에는 모든 캐릭터를 한 번에 적의 기지로 올려 보내도록 한다. 운이 따라야 클리어할 수 있는 스테이지다.

그 후에는 대부대를 양성한 다음에 적의 전체를 공격하려 하지 말고, 서쪽 모퉁이에서 공격을 시작하면 약간의 전투와 함께 공군 베이스와 공군 연구소를 파괴시킬 수 있다.

미션 17

클리어 조건: 적의 주력 공군기지 안의 공군 베이스와 공군 연구소를 파괴시킨다

전 미션과 임무의 성격은 비슷하지만 카운터 시간 미션은 아니므로 조금 느긋하게 플레이할 수 있다. 그러나 대신에 적이 쉴 새 없이 아군의 기지를 공격하므로 기지 주변에 회전포탑을 여러 개 설치해 놓아야 할 것이다.

게임 진행의 팁!

1. 타르타늄의 채취는 채취 유니트 하나만으로는 불가능하다. 광산개발 유니트가 같이 있어야만 가능한데, 우선 개발 유니트로 광산을 개발해야만 채취 유니트로 타르타늄을 채취할 수 있다.

2. 모든 캐릭터는 생명 게이지 이외에도 체력 게이지를 가지고 있는데, 생명 게이지가 없으면 캐릭터의 소멸을 나타내고, 체력 게이지가 없으면 이동은 가능하지만 공격은 할 수 없다는 것을 나타낸다.

3. 타르타늄 광산은 적의 수중에 있을 때 파괴할 수 있지, 아군의 것으로 변환되면 광맥이 떨어질 때까지 소멸은 불가능하다. 타임 어택 스테이지의 경우 적의 전멸을 해야 할 경우 광산도 이에 포함되므로 주의해서 플레이하기 바란다.

미션 18

클리어 조건: 적의 야전 기지 안의 에너지 유니트를 파괴하여 무력화시킨다

이제 엔딩을 보는 것도 얼마 남지 않았다. 이번 미션에서는 치열한 소모전이 벌어지게 되는데 여기서 부대를 계속 생산해서 적의 기지까지 밀어붙이지 않는 한 승리는 없다. 일단, 적의 기지 근처까지 접근했다면 더 이상 접근하지 말고, 아군 기지에서 주력부대를 생산하는 것을 기다려서는 한 번에 몰고 들어가서 결판을 내도록 한다.

미션 19

클리어 조건: 적의 최후 방어 진지를 파괴시킨다

이제 게임도 막바지에 이르렀다. 그러나 그런만큼 적의 저항도 완강하다. 우선 기지에 회전포탑을 10개 이상 설치하도록 한다. 그리고 그 포대마다 수리를 할 수 있는 건설병과 보병 유니트를 둘 씩은 붙여 놓는다. 이제 아군 기지의 방어는 완벽해 졌고, 탱크와 해병대를 중심으로 하는 특수부대를 구성해서 적의 진지를 공략하도록 한다. 적의 진지는 적어도 대규모 주력 부대로 세 번 정도는 공격해야만 함락시킬 수 있을 것이다.

미션 20

클리어 조건: 적군의 마지막 기지를 파괴하여 전멸시킨다

마지막 미션이다. 여기서는 조언이 따로 필요하지 않다. 운과 플레이어가 지금까지 쌓아 온 언더리언에 대한 모든 지식을 이번 스테이지에 쏟아 붓는다면 클리어가 가능할 것이다.

엔 딩

엔딩은 두 종족 모두 거의 비슷하다. 그러나 고생한 만큼의 만족도를 엔딩에서 얻을 수는 없었다.

HUMAN

2027년 3월, 군대는 번식해 나가는 언더리언의 범위를 좁혀 나갔고, 그들의 출발지인 지하 거점까지 모두 전멸시켰다. 이로써 언더리언들은 잘못된 야욕의 실험에 의한 결과물로 결정되고 그들은 모두 사라졌다.

이제 지구인들은 외계에 대한 방어와 연구를 목적으로 연합군과 연대한 연구소를 개설하고 우주로의 외계 생명체에 대한 정보 수집과 탐험이 준비되었다.

언더리언

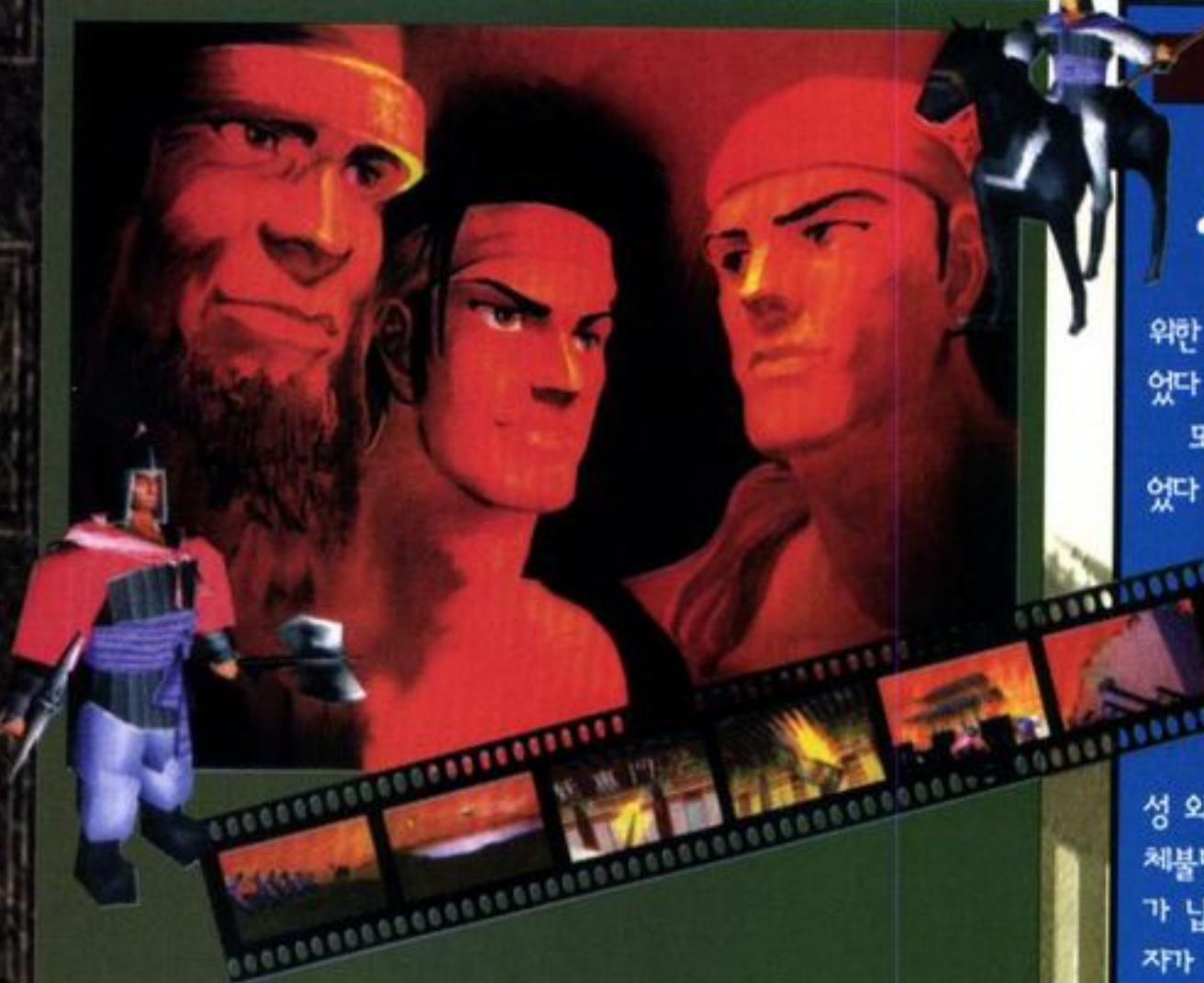
2024년 4월, 언더리언들은 지구의 모든 군대를 전멸시키고 지구인을 노동 인력으로 하여 지구를 자기들만의 행성으로 발전시켜 나갔다. 이로써 지구인의 문명은 언더리언에 예속화되었고, 언더리언의 문명이 계속 성장하고 진화하는 가운데 지구에 더욱 완벽히 적응하고, 자기 자신들의 근원인 행성으로의 귀환을 꿈꾸며 우주로 나갈 계획을 진행하고 있다.

서로 다른 두 종족의 생존권 쟁탈

언더리언은 서로 살아남기 위한 싸움을 모티브로 하고 있다. 그만큼 게임은 긴장감이 넘치고, 박력감이 있다. 무기 역시도 파워업이 되면서 더욱 박력 있게 터진다. 오프닝과 엔딩은 미흡한 점이 없잖아 있었지만 본 게임으로 들어가면 플레이어들을 만족시키기에 충분할 것이다.

무기의 파워업은 매우 중요하다

승리화면

아군을 하나로 모아 방어선을 펼친다

백제의 미래는 당신의 손에 달려 있다!

왕도의 비밀

왕도의 비밀은 최인호의 원작 소설을 액션 게임화한 것으로 왕권 차지를 위한 피비린내나는 음모속에서 주인공이 해사와 왕비를 구해내고 감추어진 거대한 음모를 파헤쳐서 백제를 구한다는 내용이다. 폴리곤에 의한 캐릭터의 부드러운 움직임과 섬세한 텍스처 처리를 통해서 국산 게임이라고 믿기 어려울 정도로 아주 뛰어난 게임이다.

장 르	액션 어드벤처
최소사양	펜티엄75/램16MB이상
권장사양	펜티엄133/램16MB이상
발매일	7월
가 격	미정
제작사	한겨레정보통신
유통사	한겨레정보통신

그 래 픽	★★★★
조 작 감	★★★
스 토 리	★★★★
연 출	★★★★
사 운 드	★★★
소장가치	★★★
난이도	★★★

프롤로그

서력 462년 고구려의 21대 왕인 개로왕 8년. 태조 온조가 백제를 건국한 지 어언 오백년이 흘렀다. 이 시기에는 백제의 2대 토호세력인 진씨문중과 해씨문중이 왕권을 차지하기 위한 치열한 다툼을 벌이고 있어서 나라안은 극도의 혼란에 휩싸이고 있었다.

또한 세자의 책봉을 둘러싼 왕궁의 피비린내나는 혈투는 극에 달해 있었다. 게다가 고구려의 남하정책으로 말미암아 백제의 변방은 고구려의 침략을 받아서 하루도 편할 날이 없었다. 이러한 난세 속에서 백제의 백성들은 이 모든 혼란을 평정하고 평화를 가져올 수 있는 영웅의 출현을 기다리게 되었고 이 영웅이 해사화 왕비가 임신해 있는 세자일 것이라고 굳게 믿었다.

그러던 어느 날 곧 태어날 세자의 순산을 빌기 위해 백제의 사성 외곽에 있는 왕흥사라는 사찰로 불공을 드리러 가던 해사화 왕비가 정체불명의 괴한들에게 납치를 당하는 사건이 발생하고 만다. 해사화 왕비가 납치된 곳에는 머리가 잘려나가고 네 다리가 부러진 채 몸통에 '井'자가 찍힌 말들만 남아있을 뿐 아무런 단서도 남아있지 않았다.

이에 개로왕은 2인의 무사에게 왕비 해사화를 무사히 구출하고 '井'자의 비밀을 밝힐 것을 명하게 된다.

게임의 진행

제1장 홀우의 집

이곳은 제일 처음으로 도착하는 곳이다. 처음에는 게임의 인터페이스에 익숙해져야 하므로 초기 싸움에서 패하는 것에 대해 너무 신경쓰지 말도록 한다.

홀우가 있는 곳으로 가기 위해서는 대문 앞 건물을 돌아서 가야 한다. 건물을 시계 방향으로 돌아가서 뒤쪽길로 들어가면 적이 2명 보일 것이다. 이들 중 왼손에 칼을 든 적을 죽이면 홀우가 있는 건물로 가는 문을 열 수 있다. 홀우가 있는 건물로 통하는 문은 아래의 지도를 보면 자세히 나와 있다. 홀우가 있는 건물로 가면 적 3명이 막고 서 있다.

이들을 없애고 반시계 방향으로 돌아 가면 대문이 있는 곳에서 적

달려드는 적들

주요 등장인물

부처검 목만치

나이 : 20세
키 : 6척 3간
몸무게 : 21관
사용무기 : 취모검 (허리에 차는 요도)
사용무술 : 본국검
특징 : 백제 고유의 검술인 본국검의 달인
성격 : 과묵한 성격에 우수에 찬 눈동자를 지니고 있다. 차분하고 사리분별이 분명하다. 백제의 왕국의 8대 명문 집안이였던 목씨가문은 주로 대 목악성에서 집성촌을 이루어 살고 있었다. 목만치의 가문이 몰락한 것은 지금의 왕인 여경의 선왕이었던 비유왕 시절, 영토를 두고 싸우던 치열한 전란에 휘말려서 반역죄인으로 몰락하여 씨족이 멸족되었기 때문이다. 가까스로 도망나와 씨족이 멸족되는 것을 면한 목만치는 절에 숨어 들어가 본국검을 익히며 가문을 일으켜세울 기회만 엿본다. 본국검의 달인이 된 그는 가문대대로 물려오던 가보인 '취모검'을 가지고 납치된 해사화 왕비를 구출하고 '井'자의 비밀을 밝혀서 목씨 가문을 다시 일으켜야만 한다.

해사화 왕비

나이 : 18세
키 : 5척 7간
몸무게 : 12관
사용무기 : 없다.
사용무술 : 할아버지인 해모수로부터 물려받은 도술을 사용한다
성격 : 침착하고 사리에 밝으며 인자한 성격의 소유자 해씨가문은 원래 목씨가문과 더불어 백제를 대표하는 씨족의 양대가문이었다. 하지만 목씨 가문의 멸족으로 인하여 왕궁으로 들어가 백제 왕국의 국모가 된 그녀는 백성들의 기대를 한 몸에 받고 있는 왕자를 잉태하게 된다.
어느날 왕자의 순산을 기원하는 불공을 드리러 절에 갔다가 돌아오던 도중 여곤에게 납치당하고 만다. 그녀는 한때 그녀를 사모했던 여곤의 계략으로 웅진성에 갇히게 되고 고구려의 중 도림의 술법에 걸려 예측할 수 없는 상황에 빠진다.

응왕(鷹王) 여곤

나이 : 21세
키 : 6척 1간
몸무게 : 20관
사용무기 : 구지궁
사용무술 : 백보 앞에 있는 나뭇잎도 정확하게 꿰뚫을 수 정도의 정확하고 빠른 활공격
특징 : 가장 아끼는 구지궁에 깃털이 없는 무쇠로 만든 강궁을 사용한다.
성격 : 냉정하고 잔인한 성격. 하지만 한 때 왕세자의 신분이었던 만큼 왕세자로서의 당당한 기품과 특출난 지휘력을 지니고 있어서 웅진성 병사들의 존경을 한 몸에 받고 있다.
프로필 : 열 두살의 어린 나이에 사약을 마시고 죽은 생모 진씨의 핏자국이 묻어있는 보자기를 가슴에 품고 왕궁에서 쫓겨나 웅천까지 내려왔다. 선왕이었던 비유왕의 왕세자였으나 이복형인 여경에게 왕위를 빼앗긴 후 복수심에 불타서 기회를 엿보고 있었다. 고구려의 중인 도림의 도움으로 결사대를 은밀히 왕도에 보내어 왕비 해사화를 납치해 온다.

위사좌평 만년

나이 : 32세
키 : 6척
몸무게 : 32관
사용무기 : 양날 도끼
사용무술 : 실전을 통해 익힌 독특한 무술을 사용함.
특징 : 엄청한 괴력의 소유자
성격 : 불같은 성격의 소유자로 말보다는 행동으로 보여주는 형이다. 약간은 경솔하지만 풍부한 경험으로 일을 확실하게 처리한다. 위사좌평 만년은 호위군의 총책임자로서 왕궁을 지키는 친위병의 군장이었다. 그는 왕국 제일의 무장이었으며 수 차례에 걸친 고구려와의 전쟁에서 양날 도끼를 사용하여 혁혁한 공을 세운 무장이었다. 하지만 대낮에 왕비가 납치된 사건에 대한 죄책감을 이기지 못하고 스스로 군졸의 지위로 물러나면서 왕비를 다시 구출하면 다시 호위군을 맡겠다는 약속을 한다. 그는 이제 왕비를 구출하고 '井'자의 비밀을 밝혀서 자신의 명예를 되찾아야 한다.

파란옷을 입은 무사가 열쇠를 가지고 있다

문을 막고있는 무사

과 싸워서 이기면 열쇠를 얻을 수 있다. 다시 되돌아와 건물의 문앞으로 가면 흘우를 만날 수 있다. 흘우는 바둑알을 던지며 공격하는데 그에게 조금씩 다가가면서 그가 바둑알을 던지면 피하자.

흘우에게 아주 가까이 다가가면 그를 공격하자. 흘우의 공격은 일정한 패턴으로 반복되는 공격으로 적절하게 막으면 쉽게 이길 수 있다. 그를 이기면 열쇠를 하나 얻을 수 있는데 그것을 가지고 들어왔던 문으로 간다. 이제 2번째 지역으로 간다.

여곤 : 누구냐?

밀사 : 선대부 흘우로부터 전갈입니다.

여곤 : 흘우에게서?

여곤의 전갈 :『좌현왕 마마, 마마께오서 하신 모든 일을 내신좌평 여도가 알아차렸나이다. 그 뿐만 아니라 대왕마마까지 알게 되어 목만치라는 본국검의 달인을 은밀히 보냈다고 합니다. 형세가 급박하여 마치 달걀을 쌓아 올려놓은 누린지세와도 같나이다.

그러므로 마마께오서는 이 서장을 받으시는 즉시 도에 어긋나지 않도록 처신하시어 무사히 옥체를 보전하시옵소서.

신이 보기에는 마마께오서 일시 왕국을 벗어나 외국에라도 몸을 피하셔서 일단 호구를 벗어남이 상책이라 생각되나이다.

외국 중 신라는 왕국와의 혼인동맹을 하였기에 오히려 피함이 섶을 지고 불속으로 뛰어드는 것처럼 위급한 일이옵고 고구려는 너무 멀어서 안전을 꾀하기 위태로운 일이므로 비록 일본이 미개하고 야만스러우나 차라리 바다를 건너 일본으로 피하셨다가 후일을 도모하심이 가할까 하나이다.

부디 옥체를 보전하기고 명철보신하옵소서.』

여곤 : 부처겁 목만치.

제2장 도미와의 결투

마을 사람들이 병사들과 싸우고 있다. 이윽고 병사들에게 진 마을 사람들과 그들의 두목이 한 남자 앞에 무릎을 꿇고 있다.

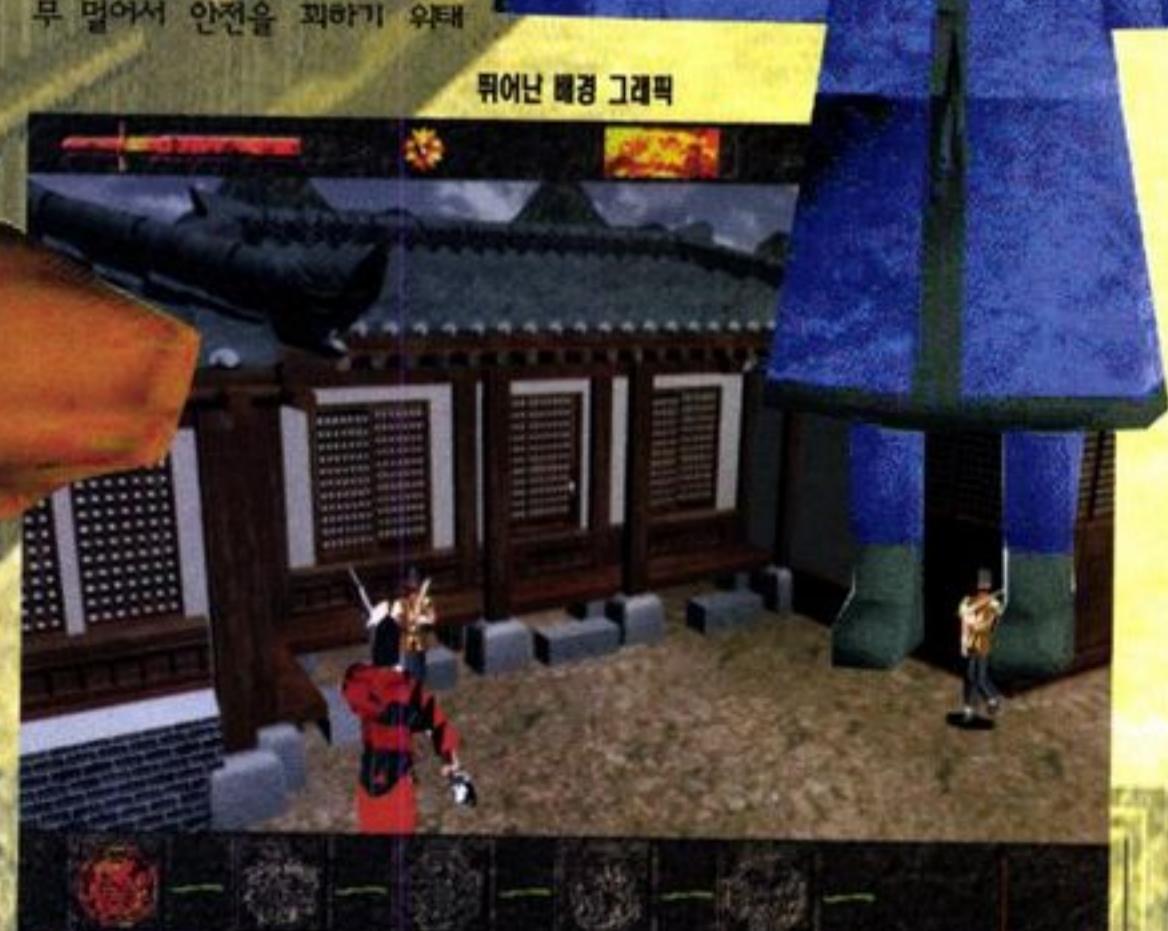
여곤 : 온 나라에 소문이 자자한 그대의 무술 실력이 헛소문만은 아니었구나. 만약 그대가 이 마을을 지나가는 긴머리 검객을 처치해 준다면 약조대로 그대의

뛰어난 배경 그래픽

주요 아이템

- ■붉은색 상자 : 주인공의 에너지 한 칸을 모두 회복시켜 준다.
- ■노란색 상자 : 주인공의 에너지를 1/4칸을 회복시켜 준다.
- ■초록색 상자 : 기를 늘려주는 상자로 많이 모아둘수록 좋다. 게임 곳곳에 있는 운기조식을 할 수 있는 장소에서 이 상자를 많이 모아두면 기를 더욱 많이 충전할 수 있다. 사용하는 무공의 초식에 따라 기의 사용량이 틀려지고 많은 기를 소모하는 무공초식은 위력이 강력하지만 기가 대량으로 소모되므로 이 아이템을 되도록 많이 모아두는 것이 좋다.
- ■육각형 상자 : 주인공의 생명을 하나 더 늘려준다.

조작키 설명

ESC : 게임도중 메뉴를 부른다.
↑ : 위쪽으로 움직인다.
↓ : 아래쪽으로 움직인다.
→ : 오른쪽으로 움직인다.
← : 왼쪽으로 움직인다.
Ctrl : 현재 설정된 무술초식을 사용한다
Alt : 점프를 한다 Alt키와 함께 방향키를 조작하면 원하는 방향으로 점프를 할 수 있다.
Space Bar : 숨겨진 아이템을 찾거나 얻고자 할 때 사용된다. 또한 곳곳에 있는 비밀문 스위치를 누를때도 사용된다.
Z : 익히고 있는 무공초식 중 한 단계 다음의 무공초식을 고를 수 있다.
X : 익히고 있는 무공초식 중 한 단계 전의 무공초식을 고를 수 있다.
P : 게임의 일시 정지

전체지도

이곳에 흘우가 숨어 있다

아름다운 부인인 아랑을 풀어주겠노라.

여곤 : 어떤가. 짐의 말대로 해주겠는가?

여곤 : 만약 실패했을시 아랑의 목숨뿐만 아니라 이 부족 마을은 더 이상 존재하지 않게 될 것이다.

부족마을에 도착한 목만치. 그는 마을에서 느껴지는 슬픈 듯 하면서도 살기를 띤 기운이 의아해 한다. 그런데 갑자기 이 마을의 장정들이 나타나 목만치를 공격해 온다. 그는 나무아미타불 관세음보살을 마음속으로 계속 새기면서 목씨 가문을 일으키려는 신념을 가지고 그들과 대치하게 된다. 이 지역에는 앞서 등장했던 적들이 아닌 다른 종류의 적들이 나온다.

이들은 상당히 강한 적으로서 4번정도 공격을 가해야 겨우 물리칠 수 있다. 특히 적 2명이 동시에 나타나는 지역에서는 상당히 고전하게 될 것이다.

이 지역의 중간보스 도미는 마을의 제일 안쪽에 있는 집에 있다. 도미의 집까지 가는데는 특별한 아이템을 구할 수 없다. 그냥 실력을 쌓는다는 기분으로 마을의 모든 적을 쓰러뜨리자.

흘우와의 전투

철퇴를 들고 있는 적들

백제마을의 입구

위에서 바라본 화면

목만치 : 그랬었군. 여곤이란 놈은 참으로 잔악하구나! 나도 이 일이 끝나면 어렸을 때 약조했던 낭자를 찾을 생각이야. 지금은 이름도 모르는 왕비를 구출해야 하지만 언젠가는 그 왕비보다 백배천배 예쁜 그 낭자와 결혼해서 평범하게 살거야.

목만치 : 그래 부인의 이름이 아랑이라고 했나? 예쁜 이름이군. 내가 찾는 낭자의 이름은 해사화야. 어때! 이름만 들어도 예쁠 것 같지 않아?

도미 : 예쁜 이름이군.

목만치 : 내가 약속하지. 그대의 부인도 무사히 데려오기로. 그럼 이만 떠나야겠어.

도미 : 꼭 살아 돌아와야해. 요즘 웅진성에는 알 수 없는 사악한 기운들로 가득차 있어.

목만치 : 걱정하지 말라구. 어려우면 어려울수록 재미있을테니까! 하하하...

제3장 천하대패

성앞에 도착한 목만치는 성 주변의 풀들이 모두 말라 죽어

주인공의 필살기

목만치의 필살기

만년의 무공인 가보인 '취모검'을 사용한 본국 검술의 일격필살들을 구사한다. 이 필살기등은 간결하면서 위력적인 초식으로 적을 단번에 베어버린다.

- 진진살적: 적의 살기를 되받아치는 필살기로 적을 단숨에 베어 버린다.
- 장교분수: 땅의 기운을 끌어 올려서 적의 하단을 베어 버린다.
- 백원출동: 백호가 먹이를 잡아 채는 것처럼 몸을 한바퀴 돌리면서 적을 내리친다.
- 시우상전: 몸을 공중에 띄워서 하늘의 정기를 검에 모아 적을 내리친다.
- 지검대적우내력: 검의 칼날에 혼을 담아서 검과 땅이 수직이 되게하여 주위에 있는 모든 적을 한 번에 꿰뚫는다. 레벨업이 되었을 때 가장 위력이 강하다.

만년의 필살기

만년은 커다란 쌍날 도끼를 사용하는 무공을 사용하는데 이 무공은 만년의 경험을 통해서 얻은 실전용 무공이다. 그의 무공은 본국검술에 그 원천이 있지만 본국검술과는 달리 크고 화려한 초식과 저돌적인 무공들로 이루어져 있어서 방어보다는 본격적인 공격을 주로 하는 파괴적인 공격을 한다.

- 발초심지: 땅에 나 있는 잡초를 따는 것처럼 적의 목을 베어서 비튼 다음 땅에 내리꽂는다. 대인공격시에 효과가 크며 공격시 허점이 보이는 단점이 있다.
- 후우상적: 몸을 크게 회전시켜서 쌍날 도끼에 주위의 정기를 휘어감아 적에게 내뿜는다. 다수의 적 공격에 사용하나 공격효과는 떨어진다.
- 용약일지: 용이 승천하는 것처럼 공중에 뛰어올라 적의 몸 전체를 베어 버린다. 대인 공격시 가장 효과가 크지만 다른 초식보다 허점이 많다.
- 향전살적: 적을 도끼의 정기로 밀어내어 혼을 빼어놓은 다음 적의 머리를 베어 버린다.
- 맹호인림안지: 호랑이가 숲에서 뛰어나와서 먹이를 공격하듯이 기로 몸을 휘감아서 주위의 정기를 회전시켜 주위의 모든 적을 베어버린다. 레벨업이 되면 위력이 가장 세진다.

점프 공격을 조심한다

도미의 집 입구

있은 것을 발견하고는 여곤의 사악함을 다시 한 번 확인한다. 목만치는 서둘러 성벽을 넘어 잠입해 들어간다. 성을 넘어오자 곧바로 나타나는 것은 성을 지키고 있던 병견들이다.

이들은 상당히 파워가 세기 때문에 적절한 거리만큼 떨어져서 공격해야 한다. 이 곳에서 더 안쪽으로 가면 적들이 있는 곳이 나오고 그곳에서 오른쪽으로 가면 성으로 통하는 문의 열쇠를 얻을 수 있다.

국산 게임의 새로운 가능성을 보여준 게임

왕도의 비밀은 우리나라의 역사적 내용을 바탕으로 한 국산 3D액션게임의 새로운 가능성을 보여준 게임이라고 볼 수 있다. 일반적으로 우리나라의 역사적 내용을 바탕으로 해서 제작되었던 국산 게임들의 장르가 대부분 롤플레잉

이나 전략 시뮬레이션이었던 것에 비해 왕도의 비밀은 액션게임으로 제작되었기 때문에 앞으로도 우리의 역사를 바탕으로 한 액션 게임이 많이 등장할 것으로 생각된다.

왕도의 비밀은 폴리곤에 의한 캐릭터의 부드러운 움직임과 섬세한 텍스처 처리를 통해서 국산 게임이라고 믿기 어려울 정도이며 백제 고유의 멋이 깃든 그래픽과 게임 줄거리의 구성은 국산 액션 게임의 수준을 한단계 높여주었다고 생각한다.

성으로 통하는 문

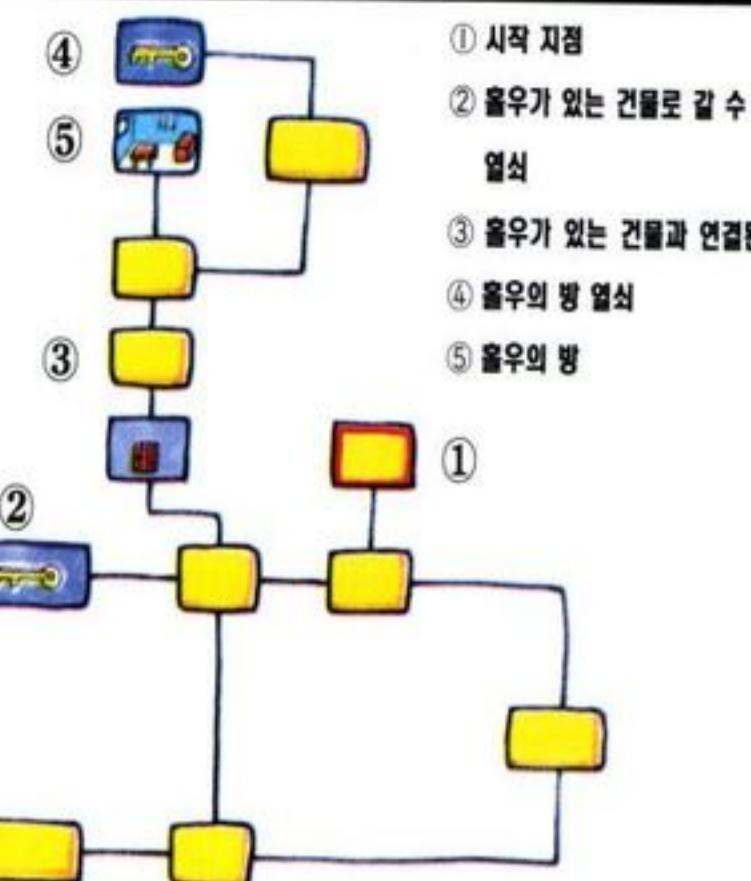
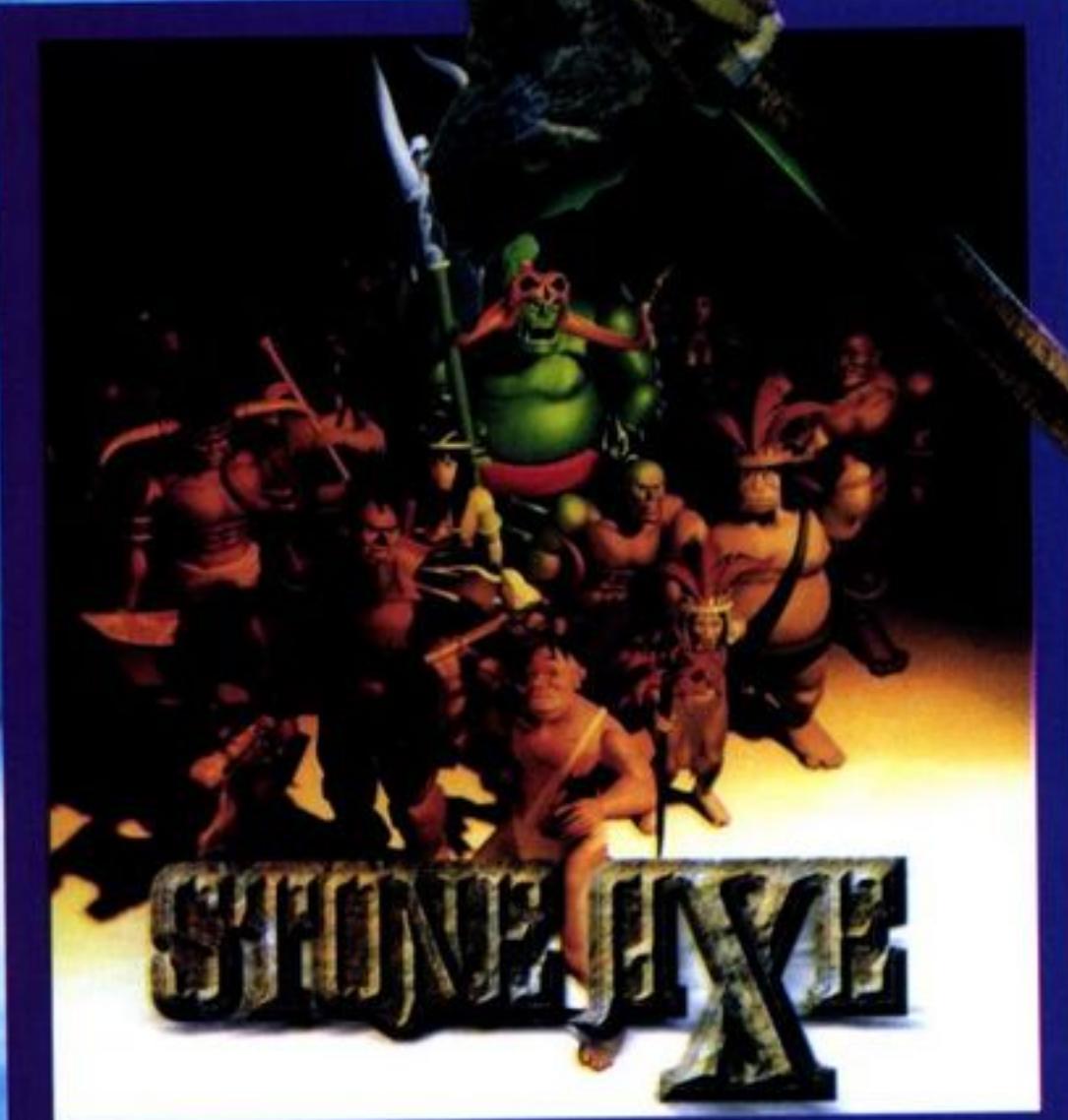
게임의 특징

왕도의 비밀은 국내 최초로 시도되는 3차원 폴리곤 액션 게임으로 게임의 배경을 3D로 제작된 최종 랜더링된 이미지로 압축하여 초당 15프레임의 실시간으로 표현했다. 3차원 폴리곤으로 제작된 캐릭터은 게임상에서 초당 24프레임의 실시간으로 움직이며 백제 고유의 건축양식, 의복, 무기, 무공, 풍경 등을 충실하게 재연하여 우리나라 고유의 역사적인 의미를 가진다. 화려하고 풍부한 3차원 특수효과(FX) 연출을 통한 연란한 플레이를 보여주며 무공의 숙련도에 따른 기공의 증가 시스템을 채용하여 롤플레잉적인 성격도 어느 정도 가미되어 있다.

또한 다양하고 역동감있는 카메라 워크를 적용하여 생동감있는 게임 화면을 구현하였으며 뛰어난 3D 서라운드 음향 효과를 통해서 한국적인 게임 분위기를 잘 살려준다.

〈 홀우의 집 지도 〉

〈백제 부족 마을〉

〈 성문 입구 〉

엘리시온을 향한 그 두 번째 공략

스톤 액스(하)

Stone Axe

전회에 이은 스테이지 6에서 마지막 스테이지 16까지의 완전공략이다. 한가지, 지난 번 공략 중 스테이지 3의 경우는 정품과 다른 면이 있어 다시 공략을 시도했다. 전편에 이은 구석기 시대의 스릴, 엘리시온을 향한 그 두 번째 이야기를 끝내도록 하자.

장 르	전략 시뮬레이션
최소사양	펜티엄/램8MB
권장사양	펜티엄/램16MB
발매일	발매중
가 격	44,000원
제작사	LG소프트
유통사	LG소프트

그 래 픽	★★★★
조 작 감	★★
스 토 리	★★★★★
연 출	★★★★
사 운 드	★★★★
소장가치	★★★
난이도	★★★

전편의 줄거리

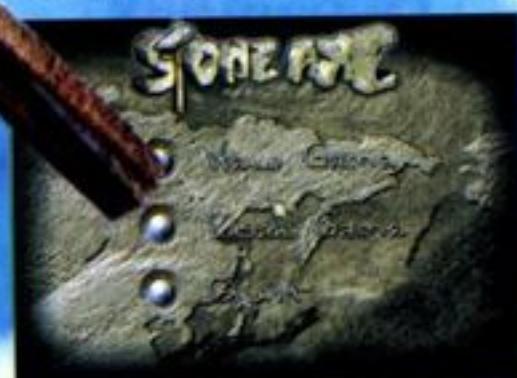
부족의 식량난 해소와 더 풍요로운 세상을 향해서 떠날 것을 결심한 추장은 부족원들을 이끌고 언제 끝날 지 모르는 여행길에 오른다. 어느 정도 왔다고는 생각되지만 아직도 길은 멀고도 험하다.

자 다시 시작하자

적군 부족 모습

스테이지 공략

스테이지 6

성공조건: 등장하는 모든 부족을 전멸시켜라

이번 스테이지는 적들이 전혀 쉴 틈을 주지 않는다. 우선 부족들이 수색을 나가려고 하면 적들이 한 번에 쳐들어오는 상황이 발생하는데 일단 수색은 포기하고 추장 주변에 먼저 함정을 파 놓은 다음, 아군 부족 근처에도 함정을 파 놓도록 하자. 이렇게 하면 조금은 유리하게 싸울 수 있게 된다. 그리고 함정에 걸리지 않은 적들은 집중공격으로 해치우도록 하자. 모든 적군을 제거하면 이번 스테이지를 클리어할 수 있다.

그러나 함정을 잘못 파서 적 부족을 끌어들이게 됐다면 하는 수 없이 추장 이외에 함정을 팔 수 있는 캐릭터 두 세 명 정도를 대동하고 게릴라전을 펼쳐야 한다. 일단 함정을 팔 수 있는 시간을 번 다음 함정을 조금 파 놓고 유인해서 빠트리고 다시 도망가서 함정을 파는 식의 행동을 반복한다면 피해는 조금 커질지 모르지만 이번 스테이지의 클리어는 가능할 것이다.

처음부터 대규모로 쳐들어온다

스테이지 7

성공조건: 3달 안에 잡혀간 동료 부족원을 구출하라

눈물을 머금고 게릴라전을…

난이도가 조금 높은 스테이지. 3달 안에 아군의 부족원을 구출해야 하는데 정확한 위치를 모른다면 이번 스테이지를 클리어하기가 매우 어렵다.

동료 부족원은 북서쪽 끝에 있다. 구출을 하러 가는 도중에 타 부족과의 전투가 이루어지는데 다 상대하지 말고 길만 뚫고 전진하도록 하자. 포로를 데리고 빠져 나오면 이번 스테이지는 클리어할 수 있다. 날개신발과 날개망토의 필요성이 절실하게 느껴지는 스테이지다.

꼭 미로를 돌아다니는 것 같다

스테이지 8

성공조건: 식량 손실이 크다. 토기제작 부족을 찾아라

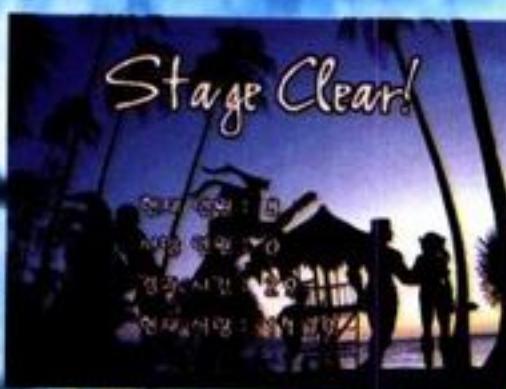
난이도가 매우 높은 스테이지다. 일단 토기 제작 부족을 찾아야 하는데 그들은 시작 위치에서 동쪽에 위치하고 있다. 그곳으로 가면 적 부족과의 전투가 벌어지는데 적들이 예상외로 매우 강하다. 또한 토기 제작 부족의 보호도 병행하면서 전투를 벌여야 한다. 그렇지만 자주 적이 이동하는 길목에 함정을 파면 의외로 쉽게 클리어할 수 있을 것이다. 하지만 함정을 파면 토기 부족민도 같이 빠질 위험이 있다. 그래서 안전하게 이번 스테이지를 클리어하려면 직접공격에 강한 수색대 계열의 캐릭터에게 전면전을 시키는 수밖에 다른 방법은 없다. 또한 이번 스테이지에서는 체력 회복 아이템의 사용이 빈번해질 것이다.

함정에는 토기부족민이 걸릴 수도 있다

스테이지 9

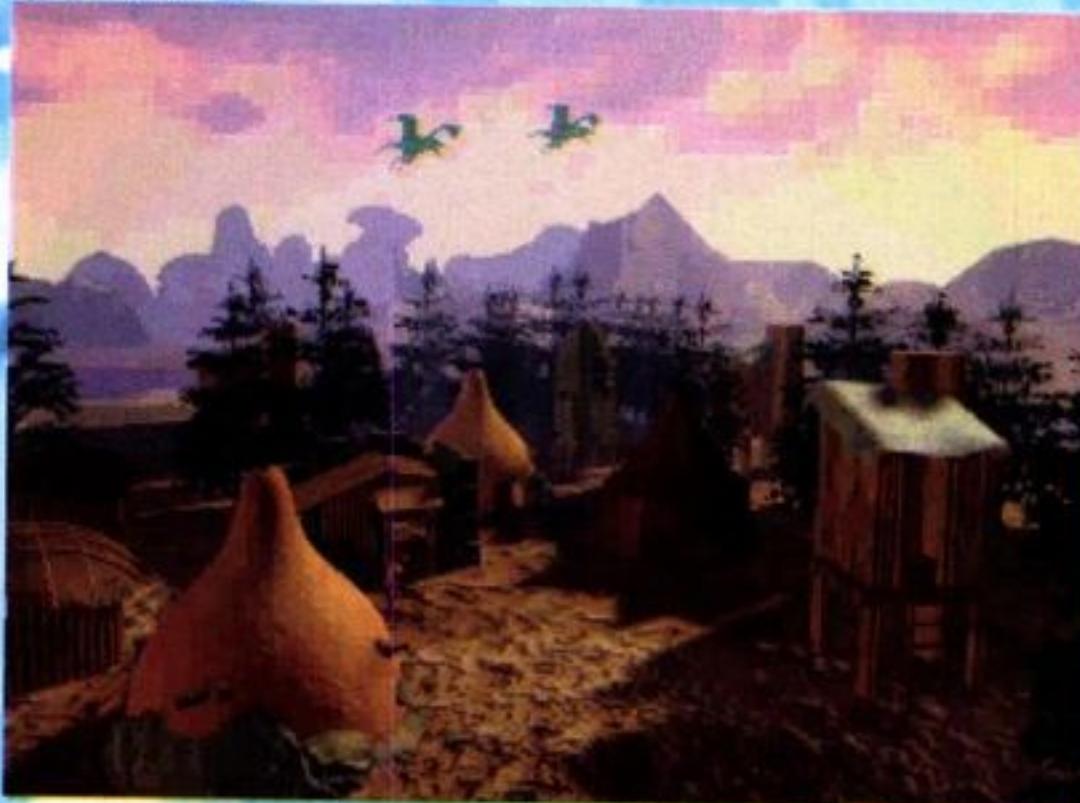
성공조건: 물이 부족하다. 동물들을 전멸시켜 오아시스를 차지하라

처음으로 익룡과 화룡이 등장한다. 다른 동물이나 싸스콰치는 함정을 이용해서 잡으면 되지만 이들은 날아다니기 때문에 함정이 소용없다. 방법은 하나! 몰이꾼이나 사냥꾼에게 날개신발이나 날개망토를 준 다음에 치고 빠지는 '히트 앤 어웨이' 전법을 쓴다면 어렵지 않게 클리어할 수 있을 것이다. 그러나 이 방법으로는 너무 많은 시간이 걸리기 때문에 좀 더 빨리 클리어하기를 원한다면 부족원 둘 정도를 희생양으로 바치고 원거리 공격이 가능한 캐릭터들이 집중해서 공격한다면 단시간 안에 화룡과 익룡을 잡을 수가 있을 것이다. 그렇지 않고 정면 대결을 감행한다면 많은 희생을 감수해야 할 것이다.

이곳에 함정을 가득 판다

스테이지 클리어다

스테이지 10

성공조건: 등장하는 상대 부족을 전멸시켜라

역시 이번 스테이지도 함정을 잘 활용한다면 쉽게 클리어할 수 있다. 처음에 아군에게로 달려오는 적은 집중공격을 해서 해치워 버리고 아군 부족의 초기 위치 주변에 더 이상 팔 수 없을 정도로 함정을 많이 파도록 하자. 물론 추장을 함정 사이에 가둬 놓고 보호하는 것도 잊지 말도록 하자.

적들을 유인해서 함정에 빠트렸다면 이제 함정에 걸리지 않은 적들을 찾아서 하나 하나 잔인하게 제거하도록 하자. 이 스테이지에서 주의할 것이 있다면 수색대와 공격대를 중심으로 진형을 편성하고 나머지 원거리 공격 부대를 두 명 정도 그리고 나머지는 채집꾼으로 편성하도록 하자. 이번 스테이지에서는 난전이 예상되므로 아무래도 직접공격에 강한 캐릭터가 훨씬 유용할 것이다.

이군 부족의 순박한 모습

스테이지 11

성공조건: 상대 부족의 추장을 제거하라

우선 아군 부족의 초기 위치 근처에 함정을 만들어 몰려오는 적들을 가볍게 격파한 다음 사냥꾼과 공격대로 이루어진 부대를 편성하도록 한다. 그런 다음 이들을 끌고 북으로 올라가서 추장을 제거하면 이번 스테이지를 클리어할 수 있다. 물론 추장의 주위에는 많은 적의 부족원들이 지키고 있지만 그들을 하나 하나 상대하기보다는 한둘의 희생은 각오하고 추장만을 집중 공격하도록 하자. 그러나 주의할 점이 있다면 지도의 왼쪽으로는 가급적이면 접근을 해서는 안된다. 싸스콰치가 출현하는 곳이기 때문에 성공조건과 관계도 없는데 전투라도 벌어지게 된다면 괜히 체력과 시간 그리고 식량만 엄청나게 낭비하게 될 것이다.

몰이꾼만 있으면 적의 절반은 제거할 수 있다

싸스콰치와 상대하는 것은 에너지 낭비다

스테이지 12

성공조건: 등장하는 상대 부족을 전멸시켜라

무수히 많은 적들이 등장한다. 플레이어의 시야로 적의 부족을 보게 되면 화면 위에 빈틈도 없이 꽉꽉 메꾸어져 있는 적의 부족원들을 확인하게 될 것이다. 그러나 불행 중 다행인 점이라면 이들은 거의 대부분이 원거리 공격 캐릭터들이기 때문에 직접적인 공격에는 약하다. 또한 지능이 매우 낮기 때문에 함정에 잘 걸린다. 우선 적 부족의 주위에 함정을 파서 유인해서 반 정도를 죽인 다음에 직접적인 공세를 일거에 취한다면 난타전 후에 승리를 보게 될 것이다. 물론 유인을 하는 캐릭터에게는 날개신발이

황량한 벌판이다

멋진 스테이지 클리어

부족 수가 불었다

나 날개망토를 장비해 주는 것을 잊어서는 안된다.

스테이지 13

승리조건: 상대 부족과 대화해 그들의 요구를 들어 줘라

지도에 돌아다니고 있는 검치호와 멧돼지를 해치우고 서북쪽에 있는 상대 부족과 대화하면 북쪽에 있는 화룡을 퇴치해 달라고 하고, 부탁을 들어주면 아이템을 주겠다고 한다(롤플레잉 게임인가?). 아이템을 준다는데…. 신나게 화룡이 살고 있는 북쪽으로 올라가도록 한다. 우선 원거리 공격대를 편성하고 '히트 앤 어웨이' 전법을 사용한다면 하늘에서 날다가 떨어져서는 뼈만 남은 화룡의 모습을 볼 수 있을 것이다. 단 이곳에서 뒤의 스테이지를 위해서는 많은 식량을 확보해 두어야 한다. 소수의 전투 인원을 제외하고는 모두 채집꾼으로 부대를 편성하도록 한다.

검치호는 원거리 공격으로 상대한다

스테이지 14

승리조건: 부족원들은 모두 지쳤다. 5명만 움직여 상대 부족을 전멸시켜라

이번 스테이지에서는 게임이 종반에 접어들고 있는데도 불구하고 부족원의 등장 가능 수가 5명밖에 안된다. 그렇기 때문에 적 부족에 대한 5명으로의 직접공격은 이미 이 게임을 포기한 행위나 마찬가지이다.

이번 스테이지에서는 함정의 존재가 매우 중요하다. 몰이꾼과 채집꾼을 사용해서 함정을 파고 유인해서 섬멸하도록 하자. 이들의 비율은 2 : 2로 하고 나머지 하나는 장인으로 해 놓으면 다음 스테이지에 대한 조그만 대비를 할 수 있다. 또한 회복 아이템이 지도의 곳곳에 널려 있는데 돌아다니면서 하나도 빠짐없이 챙기도록 하자. 이후의 스테이지에서 많은 도움이 될 것이다.

스테이지 15

승리조건: 등장하는 모든 적 부족원을 전멸시켜라

이번에는 적은 두개의 부족이 등장한다. 이들은 한군데 있지 않고, 계속 돌아다니므로 아군 부족도 그들을 찾아서 한 번에 이동해야 한다. 그러나 그렇게 되면 식량이 많이 소모되므로 충분한 식량의 축적 후에 움직이도록 하자. 또한 곳곳에 함정을 파 놓는 일도 잊어서는 안된다. 그렇게 적들이 많이 걸리지는 않지만 삼분의 일 정도는 함정에 걸리도록 할 수가 있다.

제일 멋진(?) 스테이지 클리어

스테이지 16

승리조건: 바다를 건너가야 한다. 우리에겐 배가 필요하다

드디어 마지막 스테이지다. 지도의 맨 오른쪽으로 가면 에스키모가 있는데 이들에게 마법의 돌을 달라고 하면 돌을 받을 힘과 지혜가 있으면 준다고 한다. 자 이제 에스키모들과 최종 결전을 벌이자. 지금까지의 지혜와 경험이라면 플레이어는 이들을 물리치고, 약속과 풍요의 땅 엘리시온으로 갈 수 있다.

스톤액스를 마치며

인공지능 면에서 조금 불편한 점은 있었지만 전체적으로 보았을 때는 수작인 게임이다.

워크래프트에는 없는 아이템의 장착이라든가 회복 아이템의 사용은 국외 시뮬레이션 게임과의 차이를 여실히 보여 주고 있다. 그러나 단점이 있다면 난이도의 조절이 제대로 되어 있지 않다는 것이다. 이러한 점만 개선된다면 더욱 좋은 게임으로 태어날 수 있을 것으로 보인다.

지난호 정정

스테이지 3

지난 호 버전과 정품에서 틀린 스테이지가 하나 있는데 스테이지 3이다. 성공조건부터가 확연하게 바뀌었으므로 이번 회에서 다시 분석하도록 하자.

승리조건: 등장하는 아이템 11개를 모두 모아라

지금까지 플레이를 해 봐서 알겠지만 아이템의 위치는 항상 같은 장소에 있는 것이 아니다. 다시 로드하면 아이템의 위치도 바뀌어져 있는 것이다. 일단 이번 스테이지가 시작되면 아이템을 모으는 것에는 신경을 쓰지 말자. 먼저 채집꾼들은 부족의 초기 위치에 대기시켜 식량을 계속 생산하도록 하자. 그리고 몰이꾼 한 명으로 돌아다니면서 함정을 파서 적들을 죽이도록 한다. 적들을 전멸시켰으면 이번에는 짐승들 차례이다. 멧돼지는 함정으로 죽일 수 있지만 검치호는 그것이 불가능하다. 원거리 공격부대로 멀리서 공격을 하도록 하자. 가까이 접근하지만 않으면 검치호는 제자리에서 계속 있다.

아이템을 찾아야 한다

깨끗한 그래픽의 클리어 화면

파워공략

독자들을 위한 코너

파워클럽

게임파워에 대한 여러분의 격려 엽서가 많아 담당자도 기뻤네요.

그러나 더욱 재미있는 PC 게임지, 여러분들이 원하는 PC 게임지가 되기 위해서 게임파워에 관한 의견을 받습니다. 많은 참여바랍니다.

장마가 끝나고 더위가 기승을 부리는 한여름입니다. 공부도 안되는 이때 무서운 공포게임을 해 보는 것도 여름을 나는 지혜이겠지요. 안녕하세요. 파워클럽 담당자입니다. 이번 8월호를 마지막으로 저희 게임챔프가 이사를 갑니다. 이제 주소가 바뀌는데요. 엽서 보내실 때 주의하시기 바랍니다. 이사를 가는 만큼 챔프, 아니 게임파워도 새로워져야겠지요. 다음달부터는 좀 더 혁신적인 내용으로 여러분을 찾아뵐 것을 약속드립니다. 기대하셔도 좋아요.

TO 게임파워

■책의 내용이 많이 좋아졌습니다. 깔끔하기도 하구요.

■이상하게 지난달보다 책의 분량이 더 적은 느낌이네요. 내용과 책의 분량을 더 늘려 주세요.

■아직도 공략이 부족한 것 같습니다. 공략을 더욱 철저하게 해 주시고 많은 참고 사진을 실어 주세요.

■게임은 많이 실려 있지만 모두 특징만 설명한 것 같습니다. 게임의 특징보다는 직접 책을 보고 게임을 진행할 수 있는 공략 기사를 많이 실어 주세요.

■독자방이 생겨서 좋습니다(독자선물이 목적? ^^;). 독자방(파워클럽)을 더욱 확대시켜 주세요.

■본지에는 게임의 수준을 알 수 있는 평가도가 있습니다. 게임파워에는 평가도가 없어 불편한데 유저들이 어느 정도의 게임인지 알 수 있도록 평가도를 넣어 주셨으면 합니다.

■게임파워 독자들은 PC 전문지의 독자들보다 더욱 「파이날 판타지」 시리즈에 대한 관심이 크다고 봅니다. 앞으로 PC로 이식되어 나올 파이날 판타지 시리즈에 대한 많은 정보를 실어 주세요.

■본지만 보는 독자들을 위해서 본지와 관련된 기사를 다루는 신설 코너를 마련해 주세요.

■게임파워의 사양 란을 보면 게임을 만든 회사가 일본인지 미국인지, 아니면 국내 것인지 알기 어려울 때가 많습니다. 국내 제작사가 영어를 많이 사용하기 때문에 그런 줄 아는데 제작사 옆에 나라를 기입해 주세요.

■PC를 잘 모릅니다. 컴퓨터에 대한 내용을 실어 주세요.

■신문에 보니 PC게임 「임꺽정」에 대한 기사가 나와 있었습니다. 신문에도 나온 기사가 게임 잡지에도 안 나오다니요? 임꺽정 기사를 실어 주세요.

■인터넷 게임관련 기사가 없습니다. 최근 인터넷을 많이 이용하는 독자들을 위해서라도 인터넷 사용 방법과 인터넷과 관련된 게임 사이트를 소개해 주세요.

게임파워 COMMENT

게임파워에 대한 내용 중 좋은 의견은 가급적 제외시켰습니다. 좋아진 것에 만족하지 않고 더욱 노력하는 것이 중요하니까요. 그럼 여러분의 의견에 대한 답변을 드리겠습니다. 먼저 책의 분량이 작아진 것은 게임시장이 그렇게 크지 않은 점, 즉 출시되는 게임이 많지 않는 것도 이유가 되겠지만 큰 이유는 없습니다. 앞으로 페이지가 줄어드는 일은 없도록 하겠습니다. 그리고 공략 문제인데요. 이번 달에는 공략이 5개입니다. 많이 늘었지요?

이 외에도 페이지가 적은 것이라도 파워공략과 같은 경우는 게임에 대한 소개는 물론이고 공략이 가능하도록 신경을 썼습니다. 임꺽정에 대한 기사는 다음 달에 실어 드리도록 하겠습니다. 그리고 인터넷 관련 게임 사이트도 소개가 나갈 것이구요. 이러한 문제점들을 바탕으로 앞으로 게임파워는 여러 독자님들의 입맛에 맞는 잡지가 되도록 노력하겠습니다. 많이 지켜봐 주세요

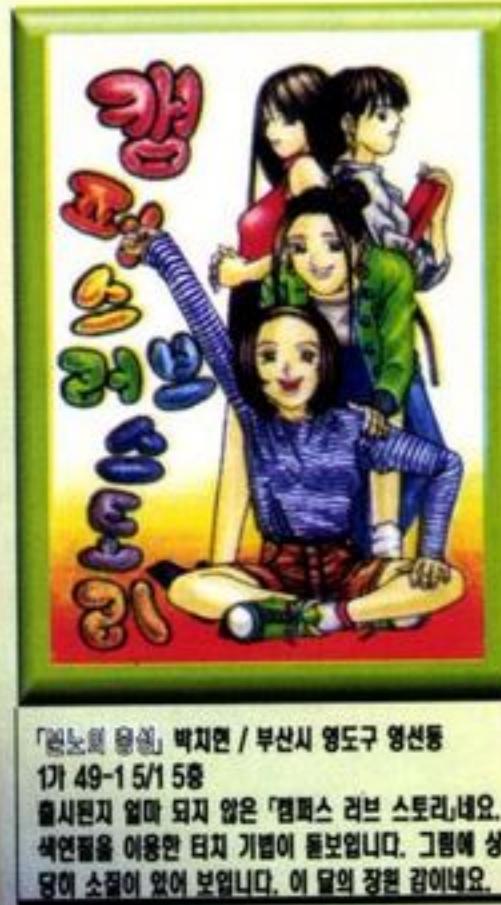
Q & A

Q 안녕하세요? Q&A 담당자님. 새턴과 플레이 스테이션의 인기순위 5위 안에 드는 게임들을 모 회사에서 모두 PC로 컨버전 한다는 소문이 사실인가요? 그 외에도 좋은 게임들을 PC로 컨버전 한다는데 좀 가르쳐 주세요. 그리고 PC 기계(?)에 관한 질문도 받나요?

김충석 / 서울시 송파구 신천동 11 장미A 29-703

A 물론 국내에는 아직 그런 회사가 없습니다. 새턴이나 플레이 스테이션용과 같은 유명 게임을 국내에 들여오기 위해서는 상당히 많은 판권료가 들어가는데 하나도 아닌 5개의 게임을 한 회사가 들여온다는 것은 아주 드문 케이스죠. 현재 일본 세가에서 제작하고 국내 SKC가 유통을 맡게 될 「버철파이터 2」와 「데이토나 USA」 등의 게임이 현재 PC게임으로 제작중이고 너무나 잘 알려진 게임, 「파이널판타지」 시리즈가 삼성을 통해서 출시될 예정입니다. 그리고 「버철온」도 일본에서 제작중이구요. 이 정도면 답이 되었으리라 생각합니다. 이러한 내용은 앞으로 게임파워에서도 많이 다룰 예정이니 잘 살펴보시기 바랍니다.

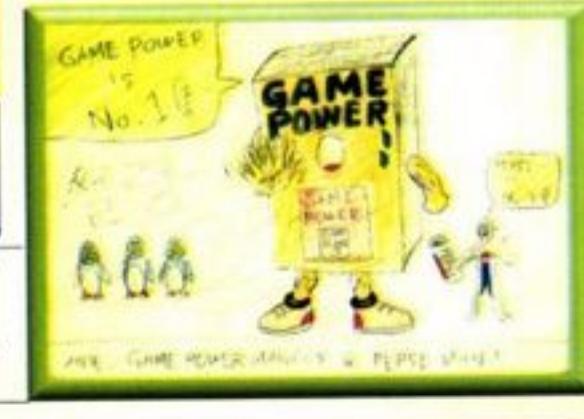
그리고 PC 기계라고 하셨는데 PC의 에러나 프로그램 설치, 메모리, 하드웨어에 대한 모든 질문을 받고 있습니다. 언제든지 필요하시면 엽서를 보내주세요.

이 코너에는 여러분들이 보내 주는 [그림]으로 구성됩니다. 자신이 플레이 해 보거나 광고 등에서 본 멋있는 그림을 보내 주시면 됩니다. 손으로 그려도 되고 PC의 그래픽프로그램을 사용해도 됩니다. 내용이나 형태의 제한은 전혀 없습니다. 2분을 선정, 상품을 드리고 있습니다.

「캠노의 응원」 박지헌 / 부산시 영도구 영선동 1가 49-1 5/1 5층
출시된지 얼마 되지 않은 「캠퍼스 러브 스토리」네요. 색연필을 이용한 터치 기법이 돋보입니다. 그림에 상당히 소질이 있어 보입니다. 이 달의 장원 감이네요.

「라스트 워」 이동현 / 경남 거제시 신현읍 976-2 송도식당
게임파워라는 책이 있는 줄도 몰랐다구요? 약간 실망이네요. 그려 주신 그림은 전체적으로 엉성(?)하긴 하지만 어깨 부분의 명암 처리 등 신경을 많이 쓴 것 같네요. 한가지 덧붙인다면 바탕 그림은 연필로 그리고 그 위에 물감을 칠하는 것이 좋을 듯 하네요.

김형조 / 대전시 중구 용두2동 182-69
「범프」 만화를 좋아하나 보죠? 다음에는 꼭 범프 기사를 싣도록 노력할께요.

김기승 / 경기도 수원시 팔달구 우만1동 510-23 8/3
"뭘봐, 그림 처음봐? 못 그려도 예쁘게 봐죠"로 시작하는 기승님의 편지는 담당자를 황당하게 만드는군요. 다음부터 그러면 이쁘게 안 봐줄거예요.

김충석 / 서울시 송파구 신천동 11 장미A 29-703
그렇게 썰렁(?)하지는 않아요. 앞으로도 재미있는 내용 많이 보내 주세요. 뽑아 드릴테니까요.

파워 상품타기

파워 상품타기에서는 현재 국내에 유통되는 게임들 중에서 게임 업체들의 협찬을 받아 여러분들에게 제공됩니다. 상품으로 제공되는 게임에는 매뉴얼과 케이스가 없을 경우도 있으니 착오 없으시길 바랍니다. 물론 게임은 정품만을 상품으로 드립니다. 상품은 아래 제품들 중에서 드리게 되며 앞으로 더 늘려 갈 예정입니다.

정답을 보내실 때는 아래의 주소, 또는 메일, 팩스로 보내 주시면 됩니다. 보내실 때는 반드시 상품을 부칠 수 있는 주소를 기재하시기 바랍니다. 그리고 뽑고 보니 이름이 없는 경우가 많은데 정작 중요한 이름을 기재하는 것도 잊지 마시기 바랍니다.

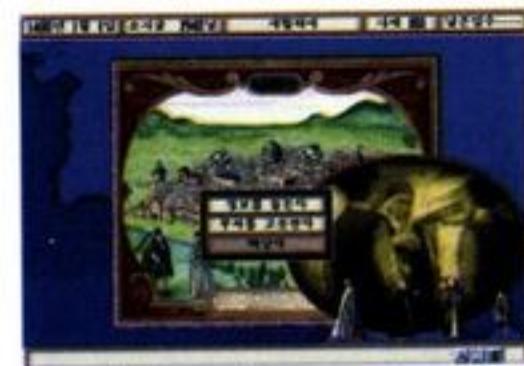
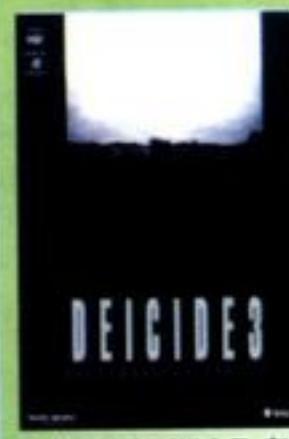
7월호 정답

7월호 퀴즈는 달을 배경으로 한 3차대전을 다루고 있는 성진 멀티미디어의 게임 이름을 맞추는 문제였습니다. 정답은 「아담」입니다. 문제가 쉬웠는지 지난달보다도 더 많은 엽서가 도착했습니다.

퀴즈 정답자는 지난달 약속대로 다음의 5명입니다. 상품 수령은 서울에 거주하시는 분은 저희 게임챔프로 연락 후 방문하여 찾아가면 되고 지방에 계신 분은 저희가 부쳐 드리도록 하겠습니다. 그리고 지난 달 「영웅전설」 타실 최원희 님이 이사를 가셨다구요? 저희 챔프로 다시 한번 전화를 하신 후 주소를 알려주세요.

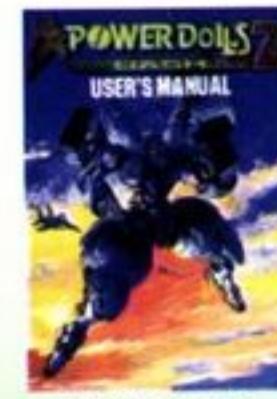
- ■「KKND」 이형구 / 경기도 수원시 세류2동 1126-2 1/13
- ■「ADAM」 양승환 / 서울시 광진구 노유2동 57-36 2층
- ■「레이맨+」 유주형 / 경기도 고양시 덕양구 행신동 무원 두산A 608-102
- ■「다윗과골리앗」 양영수 / 경남 진주시 옥봉북동 시영A 나-501
- ■「헬퀴리어」 임재현 / 서울시 강남구 대치1동 우성A 1차 10-1305

8월호 퀴즈

코에이의 명작, 「대항해시대 3」가 지금쯤 출시되었을 텐데요. 대항해시대 3는 전작에 비해 자유도가 많이 늘어났습니다. 그리고 이 게임에서는 많은 능력들을 요구하고 있는데 그 중에서도 가장 중요한 능력이 있습니다. 전 세계를 대상으로 항해를 하기 때문에 꼭 필요한 능력입니다. 항해를 하기 위해서는 도서관을 많이 이용해야 하는데 여기서도 이 능력이 없으면 전혀 책을 읽을 수 없습니다. 이 능력은 어떤 것일까요? 정답은 「○○ 능력」으로 써 주세요.

8월호 상품

디어사이드3/비스코 협찬

심파크/메디아소프트 협찬

열려라 참깨/
한국아이템 협찬

전사라이안/쌍용 협찬

파워돌 2 대쉬/
오렌지소프트 협찬

파워 F1/쌍용 협찬

스톤액스
/LG소프트
협찬

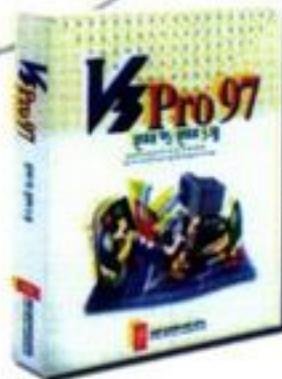
보내실 곳

주 소 : 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 (우) 140-133 게임파워 담당자 앞
E 메일 : 천리안/하이텔 ID - champg.
나우콤 ID - 네모네모
팩 스 : (02) 3142-6820

멀티웨어 백화점

V3 Pro 97

안철수연구소의 독자적인 기술력으로 개발한 안티바이러스 엔진이 내장된 V3의 최신 버전으로 윈도 95용이다. 빠른 진단과 치료 속도, 뛰어난 파일 복구 능력을 제공하며 2주 단위로 업데이트 서비스를 제공, 신종 바이러스를 무력화시킬 수 있는 것이 특징이다. 네트워크 버전을 위해 V3 Net도 출시되어 있다.

문의 : 안철수바이러스연구소 (02) 525-2164

쌤통이 영어 모험

7~12세까지의 아동을 대상으로 한 영어 교육용 타이틀. 주인공인 쌤통이와 함께 동네를 돌아다니면서 기본적인 영어의 명사와 동사를 배울 수 있다. 한 개의 주제에 맞는 사물을 찾아 명사 단어를 공부하고, 등장인물이나 사물들의 애니메이션과 함께 동사의 정확한 뜻을 배울 수 있어 생생한 생활영어를 익힐 수 있다.

문의 : 웅진미디어 (02) 745-7182

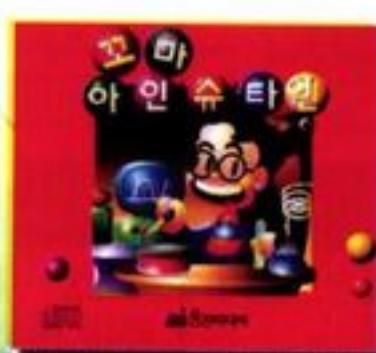
사파리 대모험

동물원에서 도망친 동물들을 세계 각지를 돌아다니면서 주어진 시간 내에 데려오는 내용이 담긴 교육용 게임이다. 이들 동물을 데려오기 위해서는 어디에 서식하고 있는지를 알아야 하기 때문에 자연적으로 공부가 되고 중간중간에 애니메이션과 퍼즐, 퀴즈 등 게임적 요소가 많아 신나고 즐거운 모험을 즐길 수 있다.

문의 : 웅진미디어 (02) 745-7182

꼬마 아인슈타인

꼬마 아인슈타인은 창조성과 적극성을 길러 주는 환경인식, 사고력 개발 프로그램이다. 사진 찍기, 위성 수리, 암호 풀기, 태양 발전소 찾기의 5개 파트로 나누어진 항목을 가지고 재미있게 놀다 보면 머리가 좋아지는 환경의 소중함을 일깨우는 교육용 프로그램이다. 윈도 환경의 256컬러에서 정상적으로 실행된다.

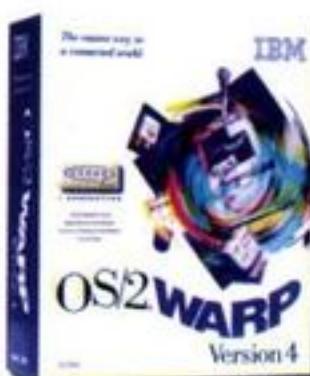
문의 : 웅진미디어 (02) 745-7182

조이블럭

블럭을 이용한 창의력 증진 프로그램이다. 신 소프트웨어 대상을 수상하기도 한 이 프로그램은 간단한 마우스 조작만으로 복사, 삭제, 회전 등이 가능하고 블럭의 크기를 다양하게 변화시킬 수도 있어 상상이 가능한 모든 물체를 만들 수 있다. 또한 미로 게임을 즐길 수도 있으며 프린터 기능까지 지원한다.

문의 : (주) 아리수미디어 (02) 717-5775

OS/2 WARP 4

도스나 윈도우와 같은 운영체제 프로그램이다. PC 최초로 음성인식 기능이 내장되어 있고 인터넷 인식 데스크탑이 존재하며 멀티 테스킹이 다른 운영체제에 비해 뛰어나다. 또한 인터넷 익스플로러나 넷스케이프와 같은 인터넷 전용 브라우저를 사용하지 않고도 인터넷보다 더 발전된 단계인 자바 어플리케이션을 실행할 수 있다.

문의 : (주) 푸른정보시스템 (02) 785-1280

앙꼬르 3.0

인터넷 홈페이지 번역 프로그램이다. 단어 수에 상관없이 긴 문장도 번역이 가능하며 캐쉬 기능으로 홈페이지 내용이 변경된 경우에만 재 번역을 실행하기 때문에 신속한 처리와 통신요금을 절약할 수 있다는 것이 특징이다. 앙꼬르 3.0은 이러한 번역 기능 외에도 사전 기능과 웹브라우저 동시 수행 등 여러가지 기능을 제공하고 있다.

문의 : 한국아이비엠 (02) 781-61144

소프트맵 2.0

지도를 PC로 옮겨 놓은 지도 프로그램이다. 번지를 이용해서 위치를 확인할 수 있는 기본 기능 외에도 원이나 다각형으로 지정한 영역 내의 인구수, 세대수에 대한 통계를 제공한다.

그리고 자신이 잘 가는 지역을 표시하는 기능, 로고 삽입 기능, 특정 부분을 오려 따로 저장할 수 있는 기능에 이르기까지 다양한 기능을 제공한다.

문의 : 열림정보통신 (02) 202-3258

Look for Me

영어를 몰라 도둑으로 몰린다는 내용의 악몽을 소재로 한 어드벤처 게임 형식의 영어회화 프로그램이다.

모두 3가지의 엔딩이 있어 재미를 더하고 있고 실재 생활과 같은 영어 회회 구문과 다양한 학습 요소를 담고 있으며 회화 단어 1,200개가 들어 있는 성인을 대상으로 최초의 게임성 영어 학습 CD 타이틀이다.

문의 : 두산동아 (02) 783-0408

수학 교실

열린 교육 시리즈 1편 수학교실은 어린이들이 일상생활 속에서 수학의 기본 원리를 터득할 수 있도록 도와주는 미국 브로드번드 사의 교육 프로그램이다. 그래픽과 음향효과 그리고 애니메이션이 어우러진 수학 교실은 리듬분수 가게, 숫자 볼링, 무늬 조각 그림 맞추기, 로켓 발사 게임 등을 통해 사용자의 상상력을 높여 준다.

문의 : 아리수미디어 (02) 717-5775

한국인의 국기

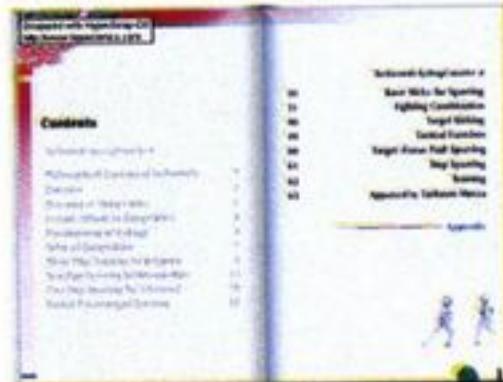
태권도 겨루기 마스터

제 작	인포미디어(주) T.(02) 516-6638 (http://www.infomedia.co.kr)
출시일	5월 20일/가격:33,000원/버전:영어 버전
사 양	486/8MB이상/윈도95·맥킨토시 6.04이상 SB호환/256컬러/2배속 CD-ROM 이상

태권도 시리즈 2탄

태권도를 전 세계인에게 알리는 사람들, 인포미디어에서 97년도를 겨냥해 새롭게 제작한 태권도 겨루기 마스터 2탄이 출시되었다. 작년 같은 시기에 국내 최초로 선보인 「멀티미디어 태권도」는 전세계 16개국에 수출되어 우리나라 고유의 무예인 태권도를 세계인에게 알리고 종주국으로서의 자긍심을 심어 준 계기를 만들었고 인포미디어에서는 1년만에 또다시 그 두 번째 작품을 출시한 것이다.

지난해 10월 기획에 들어가 수많은 검토와 테스트를 거친 이 제품은 전편과는 다른 특징과 차이점을 가지고 있는데 우선 전편은 태권도에 관심있는 사람들과 초급자들을 위주로 한 제품이었다면 이번 제품은 겨루기가 태권도 기술의 총체인 만큼 유급자 이상을 주 대상으로 하고 있다따라서 이 제품은 전편을 통해 익힌 기본자세와 품세를 상대방과 직접 겨루기 할 수 있는 실전용 제품이라는데 의미가 크다.

인덱스 화면

CD 태권도 백과사전

태권도 겨루기 마스터는 세계적인 스포츠로 자리잡은 혼의 무예 태권도를 알리고 교육적인 효과를 배가시킨 새로운 형태의 제품으로 평가받는다. 책이나 비디오를 통해 태권도를 학습하던 시대에서 이제는 CD-ROM을 통한 멀티미디어 학습법을 제시하기 때문이다.

외형상 가장 큰 특징은 '전자책' 스타일이라는 점이다. 이것은 책 형태로 되어 있어 책장을 넘기듯 매우 간편하고 쉬운 인터페이스를 제공하며 비디오와 내레이션, 텍스트가 들어 있고 재미있는 애니메이션과 그래픽, 음향, 그리고 리모콘이 삽입되어 있다. 이 리모콘은 볼륨 조절, 페이지 이동 기능 등 유용한 인터페이스를 가지고 있다.

이외에도 겨루기 내레이션 텍스트 160여분, 200여 가지 겨루기 동작, 비디오의 앞면, 측면, 줌 업, 슬로우 모션 기능, 출력 기능, 30여 개의 애니메이션 팁, 50여 가지의 슬라이드 컷 등 다양한 특징을 보이고 있다. 우선 메인 화면을 살펴보자.

메인 화면

① 비디오 화면. 선수(모델)들의 동작을 통해 실제 태권도의 겨루기 자세를 관람할 수 있다.

② 멋진 선수들의 목소리와 함께 정지된 화면을 실행시킨다.

③ 평상시 속도의 2배로 화면을 돌린다. 그러나 비디오와 같이 음성이 들리지 않는다.

④ 현재 중간 화면이라면 처음 화면으로 복귀한다.

⑤ 화면을 보는 시각의 위치를 바꾸는 역할을 한다. 실제 겨루기를 관람하는 것 보다 더욱 도움이 되는 기능이다.

⑥ 화면을 키우는 기능이다. 대부분의 장에서 화면을 키울 수 있지만 그렇지 않을 때도 있다.

⑦ 음성을 나오지 않게 하는 기능이다.

⑧ 귀여운 입술 마크로 현재 텍스트로 나와 있는 겨루기 자세에 대한 내용을 음성으로 들려준다.

⑨ ⑩ 페이지 넘기기. 한 페이지씩 앞뒤로 넘길 수 있다. 페이지를 한꺼번에 넘길 수 없으며 이를 위해서는 아이콘을 눌러 원하는 페이지를 클릭하면 된다.

⑪ 이 아이콘을 누르면 리모콘이 나타나며 원하는 페이지로 바로 갈 수 있는 기능을 제공한다. 리모콘을 돌릴 때의 소리와 페이지를 넘길 때의 소리는 실제보다 더한 사실감을 자랑하고 있다. 리모콘을 돌리면 옆의 페이지가 변하는데 원하는 페이지에서 마우스를 클릭하면 그 페이지로 바로 넘어간다.

⑫ 이 타이틀의 백미, 양념이라고 할 수 있다. 깔끔하고 귀여운 캐릭터들의 재미있는 행동들이 흥미를 유발시키고 있다.

이 애니메이션만 보고 있으면 우리나라에서 제작한 것이라고 믿어지지 않을 정도. 마우스를 가져가면 정지된 캐릭터들이 움직이며 몇 초간 재미있는 행동을 한다.

게임 노하우

● 히어로즈 마이트 앤 매직2

911 - 승리.
1313 - 잃음.
32167 - +5 검은 용.
8675309 - 지도 열기.

● 미스트 오브 오리온2

〈ALT〉를 누른 상태에서 아래의 글을 입력한다.

MOOLA	- 1000 BC
MENLO	- Gives you robo miners
EINSTEIN	- 모든 기술을 줌.
ISEEALL	- Omniscence, causes change to race stats

● 사이베리아2

VR터미널의 진행 방법이다. 많은 게이머들이 VR터미널에서 어떻게 진행하는지 몰라 자크가 죽거나 통과해야 할 문을 통과하지 못하고 있다. FWA본부 안의 VR터미널에서는 두개의 정보를 얻어야 다음으로 진행할 수 있다.

〈WEAPON SYSTEM - DEFENSE OF WEAPONS〉

〈INSTALLATION - REASEARCH GACILITIES - INVENTORY〉

광산연구소(RESEACH MINE)에서는 1층 리처드 박사의 방에서 COMMUNICATION-컨피던선-녹색 PERSONAL-분홍색 UNCERTIFIED의 정보를 얻으면 된다. 여기서 코빈박사의 음성을 녹음할 수 있으며 4번 방으로 들어가는 암호도 얻을 수 있다(이 번호는 나중에 다른 번호로 변경된다).

● 스크리머2

1. 모든 트랙

옵션 메뉴에서 'MRTRK'를 입력하면 스크리머2의 모든 트랙에서 경주를 할 수 있다.

2. 모든 CAR

옵션 메뉴에서 'TACARTBCARTCCARTDCAR'을 입력하면 스크리머2의 모든 자동차 중에서 차종을 선택할 수 있다.

● 어스시즈2

어스시즈2 를 실행할 때 EX.EXE -SPRUNKNOWN라고 입력한다. 그런 다음 게임 도중에 다음과 같은 명령을 입력하면 된다.

ALT+S	적들의 인공지능 정지
CTRL+ALT+S	주위에 있는 허크들의 텍스처 보이기
ALT+밑화살표 +윗화살표	원하는 방향으로 빠르게 이동
ALT+왼쪽 화살표 +오른쪽 화살표	게이머가 이동한 방향에서 방향전환을 곧바로 이동
CTRL+ALT+N	게이머가 있는 지점을 중심으로 사방의 적 제거

● 타임코만도

타임코만도는 다른 게임과 만찬가지로 레벨을 뛰어넘는 패스워드가 있다.

선사시대	패스워드 없음
로마시대	ITZCCLLR
중세일본	AVJTVAHM
중세유럽	WOJFEUMV
대항해시대	JFEKALLL

● 크루세이더

게임 진행 시에 빨리 엔딩을 보고 싶어하는 유저들을 위한 무적키를 사용하는 방법이다.

무적이 되기 위해서는 2단계를 거쳐야 하는데 우선 시작할 때 〈loosecannon16〉을 재빠르게 입력한다. 그런 다음 〈Ctrl〉+〈F10〉을 누르면 무적이 되어 에너지가 줄어들지 않으며 〈Alt〉+〈F10〉을 누르면 모든 무기와 탄약을 사용할 수 있다..

이 기능들은 새로운 스테이지가 시작되거나 엘리베이터로 이동하게 되면 그 기능이 없어지므로 다시 입력을 해주어야 한다.

참고로 전편(크루세이더 노리모스)에서의 치트키인 〈jassica16〉을 입력하게 되면 맨 마지막에 등장하는 보스 로봇 6대가 주인공을 둘러싸고 엄청난 공격을 하게 된다.

● 헌터 헌티드

먼저 'ENTER' 키를 입력한 다음 밑에 있는 코드를 입력하면 된다..

COLE	무적 (체력이 떨어지지 않고 모든 무기를 소유할 수 있다)
LUKASZUK	모든 무기를 소유할 수 있고 탄약을 장전할 수 있다
INVINCIBLE	무적
BLUE	플레이어 색깔을 파란색으로
AVACADO	플레이어 색깔을 녹색으로
OCHRE	플레이어 색깔을 갈색으로
VINCENT	플레이어 색깔을 회색으로
SAGE	플레이어 색깔을 연두색으로

● 하드라인

먼저 하드라인이 설치된 디렉토리 중 "HARDLINE.CFG"라는 디렉토리 내에 있는 "SETUP.CFG"파일을 다음과 같이 에디트한다..

〈CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???〉라는 내용을 추가한 다음 게임을 실행하면서 아래의 키를 누르면 그에 해당하는 기능이 제공된다.

X	무적
BACKSPACE	화면상의 적들이 모두 죽는다
INSERT	체력 회복
PAGEUP	보조 무기의 탄약 증가
HOME	기본 무기 탄약 증가

● 스크리머

스크리머는 아래의 비밀키로 더욱 다양한 게임을 할 수 있게 해 주는 숨겨진 비밀 기능이 있다. 우선 게임 실행 후 메인 메뉴화면에서 아래와 같이 타이핑한 후 일반 경주 모드로 들어가 경주를 한다. 해제 방법은 메뉴에서 한번 더 해당키를 타이핑한 후 게임으로 들어가면 되지만 BULLET 자동차 선택 기능은 해제가 되지 않을 수 있으니 참고하기 바란다.

VTELO	일반 경주 모드에서 경주를 쉽게 해준다.
INVER	반대 방향으로 경주하게 한다.
MONTY	장애물을 다양하게 변경할 수 있다(예: 아기 유모차 등).
JOINT	장애물을 TNT BOX 로 변경한다.
CLOCK	시계 기능의 변화를 줍니다(/FONTX/TD).
TAZOR	빠른 스타트와 엄청난 마력의 BULLET 자동차를 운전할 수 있다.
ABURN	상대 경주차를 BULLET 자동차로 변경합니다.〈/FONTX/TD〉
UPDOW	화면을 위아래 바꿈(물구나무서기하고 경주하는 기분).
MIRRO	화면을 좌우 바꿈 (오른쪽 회전 구간이 왼쪽 회전으로)

● 프라이버티어2 : 더 다크닝

비행하는 도중에 〈Alt〉+〈N〉을 누르면 항해모드로 변환된다. 그리고 〈F〉키를 누른 다음다음의 글을 입력하고 엔터를 누르면 되는데 이 코드들은 착륙할 때까지만 유효하다.

NO TALENT	무적
REP ME UP	무기와 보호막이 재충전된다
PETY PETY	연료가 다시 채워진다.
CHILL OUT	레이저의 온도를 식혀 준다.

● 파이어 파이트

게임도중 〈C〉, 〈W〉, 숫자키 패드의 〈+〉를 동시에 누른 상태에서 〈F12〉를 누르면 치트 메뉴가 나타난다. 이 상태에서 다음과 같이 입력한다.

Restore Shields	방어막 에너지 재충전
Full Weaponry	무든 무기
Invulerability	무적

● F-22 라이트닝 2

안전하게 기지에 착륙하는 방법이다. 기지 근처 활주로 부근에서 〈5〉키를 누른다(엔진 끔). 그리고 〈B〉키를 누른다(브레이크). 마지막으로 〈G〉를 누르면 된다. 단 속도가 200이하일때만 가능하니 주의해야 한다. 성공했다면 플레이어의 F-22 전투기가 착륙하는 장면을 감상할 수 있다.

● XS

숨겨진 레벨에서 진행하는 방법이다. 이름을 입력하는 화면에서 〈PENSION〉 또는 〈MEDICAL〉을 입력하게 되면 숨겨진 두개의 레벨에서 게임을 진행할 수 있다.

● 디스트럭션 더비

무적키 만드는 방법이다. 챔피언쉽 모드에서 이름을 써넣는 곳에 〈DAMAGE〉라고 입력하면 무적 모드로 전환됩니다.

● 마이트 & 앤 매직 영웅전

하면 할수록 게임 속으로 빠져드는 '마이트 & 매직 영웅전'에서 전체지도를 볼 수 있게 하는 비밀키를 공개한다. 게임중에 〈101495〉를 입력하면 된다. 썰렁~(?)

● 아웃로

게임중에 아래의 키를 누르면 치트키를 사용할 수 있다.

OLASH	무제한의 탄알
OLCDS	지도를 다 보여준다.
OLFPS	자신의 화면 프레임을 보여준다
OLPOSTAL	모든 무기와 가득 찬 탄알
OLREDLITE	적들을 얼려 버린다
olairhead	하늘 날기
oljackpot	목록을 더한다
olzip	텔레포트

● 니드 포 스피드2

신기한 차들이 많은 니드 포 스피드2의 치트키들이다. 여기서 등장이라고 하는 것은 운전할 수 있다는 말이다.

hollywood	보너스 트랙 등장
pioneer	모든 차량이 엄청난 파워의 엔진을 가짐!
bus	노란색 스쿨 버스 등장
semi	세미트럭(픽업) 등장
armytruck	아미트럭(군용트럭) 등장
vwbug	비틀등장
volvo	볼보의 스테이션 왜건형 차량 등장
mw	BMW 차 등장
mercedes	메르세데스 벤츠의 차량 등장
miata	마쓰다 미아타 등장
jeepyj	짚차 YJ 등장
quattro	아우디의 콰트로 등장
Vanagon	VW 콤비 등장
landcruiser	도요다 랜드크루저 등장

● 에일리언 트릴로지

COMEANDHAVEAGO	모든 무기사용
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH : 탄약과 모든 무기를 무제한 사용	
NADIAPOPOV##	레벨 이동 (## = 01-34)

● 배트맨 포에버

"Game Activated."라고 음성이 나온 뒤 〈F10〉 키를 누른 상태에서 LULLABY를 입력하면 된다.

● 엑스윙 대 타이 파이터

타이 파이터는 특별히 무적키는 없다. 바로 Esc키를 눌러서 나오는 옵션 조절 화면에서 아래처럼 잡으면 된다.

Player vs starfighter collision is : Off

Player's spacecraft is : Invulnerable

Player's ammunion is : Unlimited

X윙과는 달리 타이 파이터는 이런 속임수 옵션을 써도 임무를 완수한 것으로 인정을 해준다.

● 제노사이드2

우선 옵션 화면에 들어가 난이도를 HARD로 맞추고 음악을 GAME OVER로 맞춘 다음에 커서를 다시 난이도에 맞추고는 〈ALT〉〈O〉를 누르면 추가적으로 메뉴가 두개 뜬다. 무적 모드와 스테이지 셀렉트인데 스테이지 셀렉트의 경우는 원하는 스테이지를 골라 놓고 나가서 게임 스타트를 선택을 하면 된다.

● 다크 포스

다크 포스의 무적키는 여러가지가 있다.

LAPOSTAL	무기 종류 및 건강상태 100%
LARANDY	무기를 슈퍼로 만든다.
LACDS	지도 화면에서 자세한 정보를 보여준다.
LAIMLAME	무적
LADATA	주인공의 X,Y,Z 좌표 표시
LAREDLITE	적들이 모두 꽁꽁 얼어 버린다.
LAPOGO	언덕이나 건물 등을 고도 제한이 없어진다.
CASKIP	스테이지 통과

● 라스터 원더러

화일명 뒤에 옵션을 붙이면 되다.

예) LARS.COM xx xx

/Cannibal	피가 엄청나게 많이 나옴
/Morbid	매우 어렵게 만듦
/Check	적 에너지 나옴
/Deicide	모든 마법 사용

● 페이탈 레이싱

숨겨진 차를 선택할 수 있다. 이름을 적는 곳에서 다음과 같이 입력하면 숨겨진 차를 선택할 수 있다. 〈LOVEBUN〉, 〈2X4B523P〉, 〈TINKLE〉, 〈SUICYCO〉, 〈MAYTE〉 중 하나를 입력한다. 그리고 나서 차를 선택 후 이름을 입력하는 부분에서 아래의 키를 입력하면 치트키를 사용할 수 있다.

SUPERMAN	무적
REMOVE	해제
FORMULA1	각 팀의 두번째 차 사용
DR DEATH	2인용의 경우 모든 플레이어 무적의 차 사용
CUP ON	레이스 도중 플레이어가 직접 경주의 종료
I WON	리플레이 선택
ROLL EM	제작진 선택
TOPTUNES	음악 및 효과음 변경
CINEMA	와이드 화면

발매리스트

이 발매 리스트는 각 게임업체들의 출시 계획을 토대로 작성된 것입니다.
그러므로 각 업체의 사정에 따라서 발매일이 달라질 수 있습니다.

독자 기대 순위 체크

순위	타이틀
1위	파이널 판타지 7
2위	프린세스 메이커 3
3위	대항해시대 3
4위	포가튼 사가
5위	에반게리온 강철 걸 프렌드
6위	맨 앤 우먼: 부킹맨
7위	삼국지 천명
8위	전뇌전기 버철온
9위	손자병법
10위	드로이얀

여러분들이 가장 기대하는 애독자 엽서를 토대로 한 기대순위에 대해서 간단히 언급해 드리겠습니다. 아직도 발매일이 멀기만 한 파이널 판타지7의 인기는 그칠 줄 모르는군요. 파이널판타지5와, 6는 각각 9월과 11월로 예정되어 있습니다.

프린세스 메이커3는 날짜가 늦추어진 9월로 예정되어 있는데 가을 안으로는 쌍용을 통해 발매가 될 것 같습니다. 대항해 시대3는 이미 발매되었지요? 이제 한동안은 대항해의 인기가 지속될 것으로 보입니다. 그리고 다른 코에이의 작품도 출시를 기다리고 있구요. 포가튼 사가는 이달 17일로 확정되었습니다. 더이상 미뤄진다면 손노리의 신용이 땅에 들어질 수도…(?). 에반겔리온 이미 일본 현지에서는 발매가 되었지만 아직 국내에서는 어디에서 유통을 한다는 이야기가 없습니다. 많은 업체들이 관심을 가지고 있지만 말이죠.

맨 앤 우먼은 안타깝게도 미성년자에게는 판매가 되지 않는 성인전용 게임이죠? 7월중에는 발매가 어려울 것 같고 8월경에나 나올 것으로 예상되네요. 삼국지 천명은 7월로 확정되었습니다. 손자병법은 이미 발매가 되었구요. 드로이얀도 9월 발매를 위해서 열심히 제작중입니다.

해외 게임

7월

게임명	장르	제작사	유통사
테스트 드라이브 오프 로드	레이싱	어클레이드	금강기획
슈퍼 법시	액션	어클레이드	금강기획
에티너	전략 시뮬레이션	언진	엔케이 디지탈
대항해시대 3	시뮬레이션	코에이	비스코
리스트 익스프레스	어드벤처	스모킹카 프로덕션	삼성전자
와이프아웃 XL	레이싱	시그노시스	SKC
아디다스 파워 사커	스포츠	시그노시스	SKC
엑스테티카 2	어드벤처	시그노시스	SKC
브랜디쉬 2	롤플레잉	팔콤	쌍용
로스트 바이킹 2	아케이드 퍼즐	인터플레이	쌍용
커맨드 앤 컨커 골드	전략 시뮬레이션	웨스트우드 스튜디오	동서게임채널
ATF	비행 시뮬레이션	제인스	동서게임채널
언터라의 배신자	롤플레잉	시에라 온라인	동서게임채널
니드 포 스피드 2	레이싱	일렉트로닉아츠	동서게임채널
요다의 전설	어드벤처	루카스아츠	동서게임채널
손자병법 백가쟁명	전략 시뮬레이션	TGL	신라음반
열러라 참깨	액션	마이크로노이드	애니미디어
다크 레인	전략 시뮬레이션	액티비전	LG소프트
드래곤 로어	어드벤처	크리오	LG소프트
세가 랠리 챔피언 쉽	레이싱	세가	SKC
컨퀘스트어스	전략 시뮬레이션	에이도스	쌍용
베르사이유 1685	어드벤처	크리오	LG소프트
대전략 마스터 컴뱃	전략 시뮬레이션	시스템소프트	오렌지 소프트
가제의 날개	롤플레잉	허밍버드 소프트	오렌지 소프트
스타 트랙: 제네레이션	시뮬레이션	마이크로프로즈	쌍용
파랜드 스토리 3	롤플레잉	TGL	삼성영상사업단
매직 더 개더링: 배틀 메이지	전략 시뮬레이션	어클레임	삼성영상사업단
커넥션	어드벤처	디스커버리	핵심텔레텍
리틀 스텝	육성 시뮬레이션	이미지니어	웅진미디어
호접신몽	롤플레잉	욱광정보	지관
AD 캅	슈팅 액션	광회과기 유한공사	게임통
찰득이와 만득이	슈팅 액션	인터 스튜디오	게임통

8월

게임명	장르	제작사	유통사
영화감독이야기	육성 시뮬레이션	퉁큰	엔케이 디지탈
하드볼 6	스포츠	어클레이드	금강기획
쉬버 2	어드벤처	시에라 온라인	동서게임채널
다크라이트 컨플릭트	시뮬레이션	일렉트로닉 아츠	동서게임채널
미녀들의 밤	어드벤처	빅터 인터랙티브	하이콤

9월

게임명	장르	제작사	유통사
파이널 판타지 5	롤플레잉	스퀘어	삼성전자
원숭이 섬의 비밀 3	어드벤처	루카스아츠	동서게임채널
노아	어드벤처	사이버드림	비손미디어
영웅전설 4	롤플레잉	팔콤/만트라	삼성전자
가제의 날개	SRPG	허밍버드 소프트/KCT	오렌지소프트

국산 게임

7월

게임명	장르	제작사	유통사
카르마	롤플레잉	드래곤 플라이	SKC
포가튼 사가	롤플레잉	판타그램	하이콤
하드 미션	슈팅 액션	진영 테크놀러지	월드에디트
용세기	슈팅 액션	진영 테크놀러지	월드에디트
모비드	어드벤처	진영 테크놀러지	월드에디트
보스	전략 시뮬레이션	트리거소프트	미정
마법의 향수	롤플레잉	IKGN	코기유통
왕도의 비밀	액션	한겨레정보통신	한겨레정보통신
이민진사록	전략 시뮬레이션	엔케이 디지탈	엔케이 디지탈
삼국지 천명	전략 시뮬레이션	동서게임채널	동서게임채널
언더리언	전략 시뮬레이션	새론소프트	SKC
신디케이트	롤플레잉	시엔아트	미정
최후의 기회	전략 시뮬레이션	시엔아트	미정
스피드 업	시뮬레이션	타프	미정
제3지구의 카인	롤플레잉	막고야	미정
메가특급	복합장르	트윔	게임스팍

8월

게임명	장르	제작사	유통사
타이거	액션	한겨레정보통신	한겨레정보통신
제로아워	전략 시뮬레이션	소프트맥스	미정
어검풍러	롤플레잉	만트라	미정
임진록	전략 시뮬레이션	HQ팀	삼성전자
하트 브레이커즈	액션	패밀리프로덕션	미정
헬로 대통령	시뮬레이션	지오마인드	하이콤
어스라이즈	전략 시뮬레이션	중앙소프트웨어	미정
블랙 위도우	액션	타프	미정
술자	전략 시뮬레이션	쥬신	미정
마스터 에이전트	전략 시뮬레이션	소프트머신	미정
판타스톤	롤플레잉	디파인	미정
북명	롤플레잉	FE	웅진미디어

9월

게임명	장르	제작사	발매일
천하통일	전략 시뮬레이션	시엔아트	미정
드로이얀	롤플레잉	KRG소프트	미정

10월

게임명	장르	제작사	발매일
메탈도시	롤플레잉	오렌지 소프트	오렌지 소프트
장보고전	전략 시뮬레이션	트리거 소프트	미정
전상소마영웅전 2	롤플레잉	FE	웅진미디어

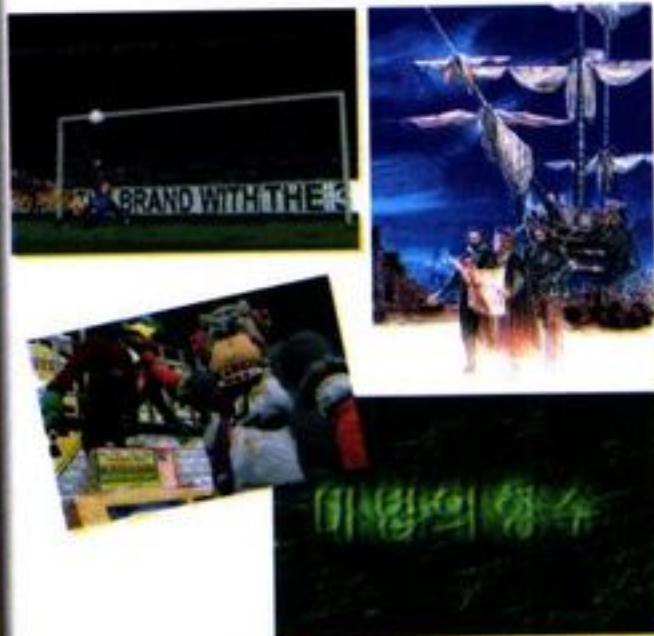
12월

게임명	장르	제작사	발매일
여화 2	액션	FE	웅진미디어
리스트리아	롤플레잉 연대기(가)	디지탈임팩트	미정
매드런(가)	전략시뮬레이션	세로소프트	미정

겨울

게임명	장르	제작사	발매일
아담플러스	전략시뮬레이션	성진미디어	미정
프로젝트Z	전략시뮬레이션	엑스터시	미정
영혼기병라젠카	롤플레잉	패밀리프로덕션	현대정보기술
브리트라	롤플레잉	FE	미정
마법의 향수 2	롤플레잉	KGN	미정
하르모니아 전기	롤플레잉	막고야	미정
황당무계	슈팅	막고야	미정
시티 버스터	슈팅	맵스	미정
프로젝트 A	전략시뮬레이션	쌍용정보통신	미정
개제 서기전	액션	에스티랩	미정
지오네이드	슈팅	액션	연합미디어
라이언 몽키(가)	액션	선영테크놀러지	월드에디트
포졸 우거지	액션	크레이21	미정
크리스탈 플릿트	롤플레잉	크레이21	미정

98년

게임명	장르	제작사	발매일
X(가)	롤플레잉	THE I	미정
운명의 길 2	3D롤플레잉	드래곤플라이	미정

해외 게임 현지 리스트

게임명	장르	제작사	발매일
아틀란티스	어드벤처	크리오	7월
액센 2	슈팅 액션	액티비젼	7월
제다이 나이트: 다크 포스 2	슈팅 액션	루카스아츠	7월
퍼시픽 제너럴	전략 시뮬레이션	SSI	7월
트윈센스 오딧세이	어드벤처	액티비젼	7월
에이지 오브 엠파이어	전략 시뮬레이션	마이크로 소프트	7월
플라잉 소서	시뮬레이션	에니리버	8월
레드바론 2	비행 시뮬레이션	시에라 온라인	8월
리벤: 미스트 2	어드벤처	브로더번드	8월
X-카	레이싱	베데스터	8월
갤러팩고스	액션	어나크	8월
넷스톰	전략 시뮬레이션	타이타닉	8월
6881 헌터 킬러	시뮬레이션	일렉트로닉 아츠	8월
블러드	슈팅 액션	어모자	8월
엑스컴3: 묵시록	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈	8월
유러피언 에어 워	비행 시뮬레이션	마이크로프로즈	8월
카마게돈	레이싱	인터플레이	8월
플라이 나이트메어 2	비행 시뮬레이션	아이도스	8월
배틀 오브 알렉산더	전략 시뮬레이션	인터랙티브 매직	8월
쉐도우 오브 리버	롤플레잉	쎄덕	8월
메이시슬레이어	액션	GT 인터랙티브	8월
리턴 투 크론도	롤플레잉	세븐 레벨스	8월
서브 컬쳐	시뮬레이션	버진	8월
지혜의 탑	롤플레잉	웨스트우드 스튜디오	8월
포닉 트러블	액션	Ubi소프트	가을
인터스테이트 77	레이싱	액티비젼	가을
언리얼슈팅	액션	에픽 메가게임스	9월
영 블러드	액션	리얼타임 어소시에이츠	9월
블랙 달리아	어드벤처	테이크 2	9월
인터내셔널 매치데이97	스포츠	크랜베리 소스	9월
토탈 어니힐레이션	전략 시뮬레이션	케이브독 엔터테인먼트	9월
픽플러스 3	전략 시뮬레이션	불프로그	9월
더 톤 리벨리언	전략 시뮬레이션	로진 팩토리	9월
F1 파워보트	레이싱	프로메티안 디자인	9월
데스트랩 던전	어드벤처	아이도스	9월
임페리얼리즘	시뮬레이션	SSI	9월
위로드 3	롤플레잉	SSG	가을
NHL 파워플레이 98	스포츠	버진	가을
어젠트 오브 저스티스	롤플레잉	마이크로프로즈	가을
조크: 그랜드 인퀴지터	시뮬레이션	액티비젼	가을
익스트림 택틱스	전략 시뮬레이션	미디어 스테이션	가을
스타 크래프트	전략 시뮬레이션	블리자드	9월
다크 오멘전략	시뮬레이션	마인드스케이프	10월
테이크 노우 프리저너스	액션	브로더번드	10월
퀘스트 포 글로리	어드벤처	시에라 온라인	10월
누클리어 스트라이크	비행 액션	일렉트로닉 아츠	10월
제10 혹성	시뮬레이션	베데스터	11월
어스시즈 3	시뮬레이션	시에라 온라인	11월
골고다	전략 시뮬레이션	크랙 도트 컴	11월
맥스 2	전략 시뮬레이션	인터플레이	11월
블레이드 런너	어드벤처	웨스트우드 스튜디오	11월
어드레닉스	비행 액션	플레이메츠	11월
플레인 크레이지	레이싱	이너 워킹스	11월
헤비 기어	시뮬레이션	액티비젼	겨울
심시티 3000	시뮬레이션	맥시스	겨울
윙 커맨더 프리퍼시	시뮬레이션	오리진	겨울
G-폴리스	슈팅액션	시그노시스	12월
워크래프트 어드벤처	어드벤처	블리자드	12월
퀘이크 2	액션 슈팅	Id소프트	12월
팔콘 4.0	비행 시뮬레이션	마이크로프로즈	12월
톰 레이더 2	액션 어드벤처	아이도스	12월
데드락 2	시뮬레이션	어클레이드	12월
레드 라인	레이싱	어클레이드	12월
스타 트랙:퍼스트 컨택	롤플레잉	마이크로프로즈	98년초
레퀴엠	슈팅 액션	스튜디오 3DO	98년초
휠 오브 타임	액션 전략	에픽 메가게임즈	미정
아웃 오브 더 보이드	비행 액션	게임FX	미정
테스트 드라이브 4	레이싱	어클레이드	미정
스트리트 오브 심시티	레이싱	맥시스	미정
루나심	시뮬레이션	맥시스	미정
프렌치	액션	맥시스	미정
크루서블 판타지	액션	맥시스	미정
클레이 워페어	전략 시뮬레이션	맥시스	미정
심사파리	시뮬레이션	맥시스	미정

일본 게임 현지 리스트

게임명	장르	제작사	발매일
문 드래곤	롤플레잉	가이아 엔터테인먼트	7월
타깃 기어	액션	아토르상사	7월
신세기 에반게리온	어드벤처	가이낙스	7월
NBA 파워덩크	스포츠	코나미	7월
하이퍼 세큐리티즈 W	시뮬레이션	팩크인 소프트	7월
스페이스 인베이더 라이트팩	슈팅	CD 웨이브	7월
아예틸: 천사의 영역	어드벤처	러브 건	7월
라비드 헤릭스	어드벤처	엘(R)	7월
소서리언 포에버 레큘러판	롤플레잉	일본 팔콤	7월
투신전 2	대전 액션	게임 뱅크	7월
데스티니	시뮬레이션	GMF	7월
마법사가 되는 법: 꿈의 별 이야기	시뮬레이션	TGL	7월
약속	어드벤처	메이 비 소프트	7월
에마란스 FR	롤플레잉	푸가 시스템	7월
바이퍼 V-16	어드벤처	소니아	7월
GE · TEN3 : 신기한 전세계 이야기	시뮬레이션	호쿠쇼	여름
패널 퀴즈 어택 25	퀴즈	후지츠컴퓨터 시스템	9월
로만 레이누	육성 시뮬레이션	디지테인먼트	10월

초음속퀴즈

문제 : 드디어 유저들의 기대 속에 「더 킹 오브 파이터즈 '97」의 정보가 공개되었습니다. 글의 고교 후배인 신 캐릭터도 등장하는 등 이미지 개선에 노력을 다한 흔적이 보입니다. 그러면 스페셜 팀 이외에 이번에 새롭게 등장하는 팀 이름은 무엇일까요? 팀 이름을 적어서 보내 주세요.

보 내 실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 [초음속 퀴즈] 담당자 앞
마　　감 : 1997년 7월 30일
당첨자 발표 : 게임챔프 97년 9월호 챔프게시판

7월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : 더 하우스 오브 데드

신영훈 / 서울시 강동구 암사 2동 513-40 7/7
박지윤 / 경남 마산시 합포구 합포동 571-6 9/3

▶ 이상 2명에게는 IBM PC 게임을 드립니다.

앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

「패러사이트 이브」깜짝 퀴즈

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CH

1등:N64 1대

2등:PS 1대

3등:SS 1대

4등:3DO 1대

5등:SFC 1대

6등:MD 1대

7등:CD알라딘보이 1대

8등:미니컴보이 1대

9등~18등:PS CD 1개씩

19등~28등:SS CD 1개씩

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM PC 게임도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 97년 11월호까지 계속 기록됩니다.

획득한 챔프점수의 기한은 97년 6월호부터 97년 11월호까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효 처리됩니다.

네모네모 로직

세로 열 힌트 (왼쪽부터):

열	힌트
1	5
2	8
3	10
4	11
5	12
6	13
7	1 11
8	1 2 7
9	1 4 5
10	1 7
11	3 4
12	2 1 1
13	4 1 1 1
14	3 1 6
15	10 3 1
16	2 1 1 2 2
17	2 2 1 1 2
18	1 1 4 3 1
19	2 6 1 5
20	5 8 1 3
21	4 1 8 1 5
22	9 2 3 1 3
23	10 1 1 1 3
24	6 9 1 3
25	1 9 5

가로 행 힌트 (위부터):

행	힌트
1	11
2	5 6
3	3 5
4	1 4 5
5	1 1 1 3
6	1 3
7	1 5
8	3 2
9	1 1 5
10	2 1 3 3
11	3 7 2
12	2 4 5 2
13	1 2 4 3
14	2 3 2 5 2
15	9 5 4 2
16	6 4 1 1 6
17	7 3 1 2
18	8 2 2 1 1
19	10 5
20	10 2 3
21	9 2 1 1
22	8 1 1 1
23	8 7
24	6 7
25	4 8

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 「네모네모 로직」담당자 앞

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스 전화가 지난 3월 2일부로 중단됨에 따라 게임에 관한 문의는 하이텔 초기화면에서 CHAMP를 입력한 후 11번 「게임챔프」➡12번 「챔프님 질문좀」에 올려 주시면 성심 성의껏 답변해 드리겠습니다.

다른 게임에 관한 질문 사항은 게임챔프 겜훈장 코너에 엽서를 보내 주십시요.

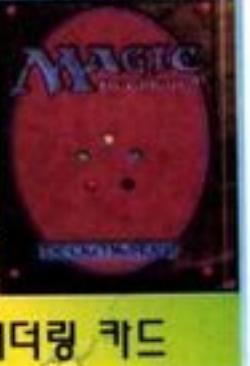
게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS,PS)/아케이드/IBM PC입니다.

게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상이어야 하며, 취재팀 이성필(02-3142-6845)에게 연락 주세요.

상품을 빨리 수령받는 방법

게임챔프의 각 코너에 당첨된 독자들께서는 챔프 취재팀으로 직접 전화를 거셔서 당첨을 확인하셔야 상품을 빨리 수령받을 수 있습니다.

GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME

700-2377!! 당첨자 발표

풀스타기 도전 퀴즈 챔프 당첨자

1등 플레이 스테이션-1명
신진수/대전시 서구 가수원동 은아 아파트 109동 307호

2등 미니컴보이-2명
조성일/경기도 부천시 원미구 심곡동 127-3 이화연립 B동 103호
서형석/서울시 서초구 반포 2동 경남 아파트 5-302

3등 PS CD-5명
김공우/서울시 동작구 사당 4동 300-49 102호
이대중/충남 논산시 강산 2동 262번지
김정용/경기도 성남시 분당구 매송동 아름마을 효성 아파트 706-2003
한선규/서울시 동작구 대방동 501번지 대림 아파트 114동 203호
이진수/경기도 파주군 문산읍 선유 4리 주공 아파트 103-307

4등 파이널 판타지 전화카드 70명
채진범/서울시 동대문구 전농 2동 128-69
손영수/서울시 성동구 응봉동 193-83 다우 빌라 101호
이용규/서울시 종로구 평창동 64-3 금강 하이츠 빌라 8동 206호
신동명/서울시 성동구 성수 2가 1동 213-15
최용준/서울시 동작구 사당 1동 1038-33
김수환/서울시 관악구 남현동 1085-18
차경민/서울시 강서구 화곡 8동 미성 아 2동 1305
원창순/서울시 양천구 신정 4동 1005-18
이준수/서울시 관악구 봉천 3동 26통 3반
강신근/서울시 노원구 공릉 2동 현대 아 6동 404호
한준규/서울시 강서구 등촌 3동 주공 아 505-803
이현우/인천시 계산 2동 909-2 인우 빌라 가동 202호
오정엽/경기도 부천시 원미구 신곡 3동 357-13
김동호/강원도 춘천시 효자1동 463-88
김형민/경기도 의정부시 신곡동 416-28
정홍식/강원도 속초시 교동 주공 3차 104동 502호
김지수/대전시 서구 용문동 276-8 협신맨션 105호
홍세경/청주시 봉명 2동 1424번지
권혁진/충북 충주시 칠금동 316번지
박광균/충북 제천시 교동 97번지
윤지환/부산시 사하구 괴정 3동 458-45 상경맨션 502호
김효중/부산시 사하구 하단동 가락 타운 319동 2204호
박현관/부산시 해운대구 우일동 149-17
정현주/경남 김해시 외동 주공 아 115동 402호
주요섭/대구시 수성구 신매동 570 시지 삼주 타운 211동 815호
김성복/마산시 해원구 구암 2동 1270번지
임선형/경남 남해군 고현면 갈화리 1477번지
안형욱/광주시 북구 양산동 284-45
이후권/경기도 수원시 팔달구 매탄동 성일 아 201동 407
오세호/경기도 수원시 오목천동 321-4
박재범/경기도 군포시 산본동 주공 아파트 1103동 1407호
서형석/경기도 하남시 덕풍 3동 312-5
김수만/경기도 의정부시 신곡동 409-42
김연구/경기도 양주군 회천읍 덕계리 덕산 주택 411-13
강현곤/강원도 춘천시 신북읍 율문 5리 4반
김설재/서울시 양천구 신정 5동 917-10 장미 아 304호
조상목/경북 칠곡군 왜관읍 왜관 6리 273-111
김상현/경북 영주시 풍기읍 동부 3리 310-1
신윤섭/경남 창원시 신월동 93번지 은아 아파트 105동 401호
허정화/서울시 강남구 일원 본동 푸른 마을 아파트 101동 710호
김명준/충북 청주시 복대동 1625
정양욱/서울 용산구 청파동 3가 107-55
전오식/전남 나주시 공산면 중포리 3구 1025
강경윤/부산시 동래구 안락2동 1229-1 충렬아파트 5동
강대민/전북 전주시 완산구 평화동 1가 577-49
강동엽/경기도 의정부시 가능1동 622-24호
강민수/서울시 중구 중림동 511
고재춘/광주시 북구 운암동 392-21
고정민/제주도 제주시 삼양2동 2218번지
공영래/경기도 수원시 권선구 세류 2동 980-107호 10/4
곽태영/서울시 용산구 한남2동 684-90
곽현진/대전시 서구 삼천동 991
권성욱/충남 연기군 서면 봉암리 90-11
권오영/경기도 이천시 중리동 450-12
김강호/서울시 강동구 명일2동 신동아아파트 2-801
김경태/서울시 동작구 대방동 11-89 4통 5반
김경환/서울시 은평구 증산동 215-14호
신동호/인천시 남구 주안3동 745-2 25/2
신돈환/서울시 동작구 신대방2동 366-58
신훈동/강원도 철원군 동송읍 이평9리 4반 861-80
심성윤/경기도 화성군 팔탄면 구장1리 584
안광무/청주시 흥덕구 모충동 모충 주공 아파트 107동 207호
안병일/서울시 노원구 중계3동 시영아파트 403-107
안중섭/경기도 김포군 김포읍 북변리 216
안창호/서울시 영등포구 대림3동 805-25 14/3
양정환/경기도 안산시 일동 543-3
오승민/서울시 강남구 역삼동 692-12
유권신/서울시 동작구 사당5동 215-6
윤지민/인천시 남동구 구월2동 3-29 45/1
이경남/충북 청원군 북일면 원통리 사서함 308-15호

5등 챔프 점수 500점-10명
오재원/서울시 동대문구 휘경 1동 168-6
조철귀/서울시 송파구 풍납 1동 199-33
김대원/인천 광역시 남구 주안 4동 413-18
이기완/경기도 군포시 금정동 주공 아파트 201동 1601호
김영덕/경기도 수원시 권선구 구운동 강남 아 1동 503호
안지영/경기도 군포시 금정동 865-3
배경일/경기도 하남시 덕풍 2동 340-4
강동현/경기도 군포시 금정동 무궁화 아파트 123동 604호
최준/전주시 덕진구 송천동 2가 신동 비사벌 아파트 202동 411호
이재준/경남 김해시 외동 1261-1 동일 아파트 202동 1004호

700-2377! 걸면 걸린다?

이번달 역시 모두 139명에게 선물을 드리는 것, 아시지요! 700-2377은 항상 여러분에게 최고의 상품과 최고의 서비스를 제공할 것을 약속드립니다.

내가 해서 저런 행운이 걸릴까, 고민하시는 모든 분들. 이제 걱정하지 마십시오. 걸면 걸립니다!

새턴타기 도전 텔레파시 퀴즈 당첨자

1등 새턴-1명
임성혁/경기도 철산시 철산2동 주공아파트 860동 404호

2등 새턴 CD-5명
윤성욱/서울시 은평구 녹번동 100-55 현대 아 405
이상대/경기도 하남시 덕풍 3동 320-1
이철민/전북 전주시 덕진구 인후2가 56
이현철/대구시 서구 중리동 26-1 중리아파트 2-407
임광규/서울시 강북구 미아3동 232-2 24통 6반

3등 IBM-PC 게임-5명
김광진/대구시 중구 남산 4동 2628-4
오광수/광주 광역시 광산구 대산동 129-1
성진석/부산시 사상구 주례2동 54-104
한창진/경북 구미시 송정동 454-1
김현구/경기도 부천시 오정구 오정동 102

4등 파이널 판타지 전화 카드 30명
홍찬의/서울시 송파구 잠실동 잠실 주공 3단지 368-205
장유진/서울시 강동구 둔촌동 311동 605호
손완규/서울시 서초구 방배 4동 831-9
이성택/서울시 금천구 시흥 1동 무지개 아 6동 405호
최 진/경주시 황남동 288-2
박세영/경기도 성남시 분당구 야탑동 탑마을 벽산 아 609동 1602호
양재영/경기도 하남시 신장 1동 427-193
조해웅/대구 광역시 서구 내당 1동 시영 아 2동 308호
이윤택/전북 익산시 왕북면 광암리 사곡 573-5
김민혁/전남 군산시 창성동 94-28
박종수/경기도 안양시 만안구 안양8동 570-18
박준영/충남 연기군 조치원읍 원리 3-12
박창국/서울시 중랑구 묵2동 237-92
방도원/전북 남원시 금동아파트 103-208
배경민/대구시 수성구 범어3동 1903 16/7
백정운/서울시 서대문구 창천동 4-97
백종철/충남 연기군 조치원읍 신흥리 26-11
서근석/경기도 시흥시 목감동 240-6
서성환/서울시 서초구 반포1동 주공3단지 332-106
서우진/서울시 은평구 대조동 208-2
임성혁/경기도 철산시 철산2동 주공아파트 860동 404호
임정일/서울시 중구 필동1가 3-6 서울빌딩
임정식/경기도 평택시 지산동 251-7 4/1
장민식/광주시 남구 양림동 92-82
장한근/서울시 관악구 봉천3동 89-15 3/6
정동기/경남 양산군 양산읍 유산리 30 우성타이어
정연구/인천시 남구 주안2동 1424-17 48/3
정용우/부산시 남구 감만2동 3-109
정진기/서울시 강서구 가양동 성지아파트 208동 1101호
조승연/서울시 송파구 신천동 시영아파트 67-206

5등 챔프 점수 500점-10명
강병주/서울시 동작구 상도 5동 삼호 아 101-1404
백동희/서울시 성북구 안암동 2가 143-12
김승연/서울시 노원구 하계동 한신 동성 아 1동 1005호
김남영/서울시 노원구 중계 3동 주공 아 103동 708호
장호석/인천시 부평구 삼곡동 현대 5차 아 503-1301
오석진/인천시 남구 주안 5동 31-1 동인 아 A동 405호
김남현/수원시 권선구 권선동 951-3
박치현/부산시 영도구 영선동 1가 49-1 현대 자동차 5층
김진영/부산시 수영구 광안 1동 115-7
이상준/경남 창원시 용호동 무학 아 7동 312호

당첨되신 여러분, 축하드립니다!

그리고 여러분의 성원에 감사드립니다!! 행운은 항상 가까운 곳에 있습니다.